AMIGA DÜNYASI

YIL: 3 SAYI: 28 EYLÜL 1992 24.000.-TL(KDV DAHİL)

AEGIS IMAGE
AMOS'un DÖNÜŞÜ
HOOK
CIVILISATION
GUY SPY
CRAZY CARS III
SUMMER GAMES
SHADOW LANDS

BİYAT

HEDİYE YAĞMURU...

- AKAR Co.'dan MOUSE'lar
- CONVERS'den T-SHIRT ve ÇANTA'lar
- PYRAMID JEANS'den BLUE JEAN'ler
- adidas'dan PHILADELPHIA BASKET TOP'ları
- UYGAR ELEKTRONİK'ten JOYSTICK'ler

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

OPAL VISION 10-11
AEGIS IMAGE 13-15
GRAFİK TEKNİKLERİ 16

MÜZİK

DAİMA 9
İLHAN İREM

ÖZEL

VIZILTI 12
TITANIC CRUNCHER 21
HIZIR ACİL 22-23
CLI MANAGER 24
HYPER CAD 27
POP-DIR 37
PİLOTLAR KAHVESİ 38-40
GRAFİK YARIŞMASI 52-54

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-8
OKUR MEKTUPLARI 32-33
AMIGA SALATASI 48-51

OYUN TANITIM

ADVENTURE 56-59
CONQUEST OF LONGBOW 56-57
VHOOK 58-59
GUY-SPY 60-61
ESPANA'92 62-63
JIM POWER 64-65
SIM EARTH 66-67
SUMMER GAMES 68-69
SHADOW LANDS 70-71
TENIS CUP II 73-75
INTERNATIONAL SPORT CHALLANGE 76-79
BLUE BOY 81
CONQUEROR 82
CIVILISATION 83-85
ARNIE 86
FANTASTIC VOYAGE 87
CRAZY CARS III 88-90
FRP KÖŞESİ 9İ-93

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 18-20

PROGRAM DÖKÜMLERİ

BASIC 94-95

DİLLER & DERLEYİCİLER

PASCAL 28-29
AMIGA ve C 30-31
AMOS 34-36
ASSEMBLER 41-47

BİYAT
BİLGİSAYAR-YAYINCILIK
TİCARET ve SANAYİ
LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
ONUR ÜNYELİ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY
Tel:52014 32

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK
Tel: 249 42 40

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.

Tel: 250 17 86-250 40 79

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Yaz aylarının sonuna yaklaştığımız şu günlerde, hem tatil furyasından hem de matbaa azizliğinden biz de nasibimizi alarak AMIGA DÜNYASI tarihindeki (pek de uzun değil ama!) en büyük gecikmemizi yaşadık. Elimizde olmayan nedenlerden dolayı doğan bu gecikmeler, sizlerden çok bizi üzüyor emin olun. Bu arada siz değerli okuyucularımıza gösterdiğiniz anlayış ve bekleyiş için teşekkür ediyoruz.

Boğucu ve bunaltıcı sıcaklarla boğuştuğumuz şu günlerde kaçınız bilgisayarının başında zaman geçiriyor bilmiyorum, ama herhalde geçirenler de akşam serinliğini tercih ediyorlardır. Her durumda Amiga'mızdan ayrılamıyor uz.

Bu ay, 17 aydan sonra (dikkatinizi çekerim, yazı ile onyedi) dergimizin fiyatına %33 kadar bir zam yansıtarak 24.000.- TL. yaptık. Açıklanan enflasyon oranlarının minimum %75 rakamlarında (hem de bir yıllık) dolaştığı şu günlerde bu kadarcık bir zam için bize kızmazsınız umarım. Maliyetlerin öyle birer birer değil, üçer beşer katlandığı ülkemizde, yaptığımız bu zam aslında zam bile sayılmaz. Biz elimizden geldiğince asgari bir fiyat artışı yansıttık sizlere. Eminim sizler de bunu farkedecek ve pozitif olarak değerlendireceksiniz.

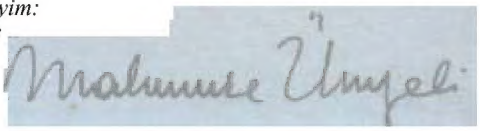
Tabii dergimizin artan fiyat artışı, doğal olarak abonelik ücretini de yükseltti. Fakat bu ay abone sayfamızdaki kampanyayı görünce eminim çok şaşıracaksınız. 15 Eylül 1992 tarihine kadar abone olduğunuz takdirde, bu fiyat artışından etkilenmiyorsunuz. Eski fiyattan abone olabilmeniz için tam 15 gününüz var.

Bu ay, AMIGA DÜNYASI derginizin bir sürprizi daha var. Türkiye'de yapılan ilk ciddi GRAFİK YARIŞMASI'nı organize ediyoruz. Hem de seçiciler siz sevgili okuyucularımızsınız. Yani resimler, sizin beğenilerinizle derecelendirilecek. Grafik yarışmasına katılımların 30 KASIM 1992 tarihine kadar tamamlanması gerekiyor. Grafiklerin türü önemli değil. İster serbest çizim, ister 2 ya da 3 boyutlu olarak çizip gönderebilirsiniz. Biz, bu gönderilen grafikleri bu aydan itibaren dergimizde yayınlamaya başlıyoruz. İşte burada devreye sizler giriyorsunuz. Eylül, ekim ve kasım aylarında yayınlayacağımız bu grafikler için tercihlerinizi, Kasım 92 sayısında yayınlayacağımız kupona yazarak 30 Aralık 1992 tarihine kadar bize göndereceksiniz. Kazananlar için sürpriz hediyelerimiz var. Yarışma sayfamızda bu ödülleri ayrıntılı olarak bulabilirsiniz. Haydi bakalım, çizin çizin gönderin; bekliyoruz.

Dergimizde yine birbirinden güzel utility'ler, grafik programları ve en yeni oyunlar var bu ay. Imagine uygulamalarımız devam ediyor. Hepinizin sabırsızlıkla beklediği AMOS köşemiz, bu aydan itibaren yine sizlerle beraber olacak. Örnek uygulamalar ve kullanılan komutların açıklamaları ile uzun bir aradan sonra yeniden başlayan AMOS köşesini, yine çok seveceksiniz.

Geçen ayki yazımdan dolayı "Çevreci mi oldun?" sorusu ile çok sık karşılaştım. Bunu bekliyordum tabii. Ama dediğim gibi, sadece ben değil hepimiz daha güzel bir yaşam ve gelecek için çevreci olmalıyız. Zaten bu bunaltıcı sıcaklarda bir de çöp grevinin hepimize yaşattığı kabus, uzunca bir süre etkisini sürdürecek sanırım. Hala yer yer iğrenç kokuları solumaktayız. Oysa halk olarak biraz gayret ve sağ duyuyla bunun üstesinden gelmemiz işten bile değildi. Ne mi yapabilirdik? Biliyorsunuz, tüm bakkal ve marketlerde kalın çöp torbaları satılıyor. Hemen hiç kimse (birtakım istisnalar var tabii, ama kaideyi bozmuyor) bu kalın poşetlerden alıp çöpleri onlar içinde muhafaza etmeyi düşünmedi. Gazetelerde yayınlanan resimlere baktıysanız, örnek semt seçilen Ataköy'ün durumunu görmüşsünüzdür. Demek ki, isteyince oluyor. Tüm insanlar aynı özeni gösterse idi, İstanbul'umuz koskocaman bir çöplüğe benzemezdi değil mi? Zaten normal zamanlarda da çöp atarken aynı özenin gösterilmesi gerekiyor bence. Böylece çöp sularının akmadığı, dağılan torbalardan çöplerin dağılmadığı tertemiz sokaklarımız olabilir.

Neticede, bu ay yine çevreciyim:
Tertemiz bir dünya için elele
Sevgi ve saygılarımla.



Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

İTİRAFLAR:

Commodore firması, sonunda CDTV'-nin bir Amiga olduğunun farkına vardı ve bunu, içinde klavye, ikinci bir disk drive ve mouse olan bir paket çıkararak kanıtladı. Verilen ilk bilgilerde bahsedilmemesine rağmen, bu paketin içinde Workbench 1.3 diski de mevcut.

Bu paketin adı "The Multimedia Home Computer pack" ve ilk çıkan modellerin fiyatı 600 pound, normal bir CDTV den 100 pound daha fazla. Bu da, yanında verilen klavye, mouse ve drive'ın fiyatı düşünülecek olursa oldukça ucuz.

Satışları daha da arttırmak için, Amiga sahiplerine bazı imkanlar sunulmuş. Eğer Amiga verirsek fiyatttan 200 pound düşülüyor ve bu harika alet 400 pounda mal oluyor. Normal bir Amiga'ya CD-ROM sürücüsü takmak için gereken 300 poundla karşılaştırılırsa, fiyat oldukça düşük.

Yalnız şimdiden birtakım potansiyel tehlikeler var. Bunların başında, değişik yapıdan ve ROM'dan kaynaklanan uyumsuzluk geliyor. Ama ne olursa olsun, Amiga artık üvey evlat muamelesi görmeyecek.

Yeni Amigalar
Kasıp Kavuracak

Uzun zamandan beri dolaşan söylentilere göre, Amiga firması çok büyük birşeylerle ortalığı yıkmaya hazırlanıyor. Bu, yeni bir Amiga. Yalnız bu sefer işler bayağı ciddi. Yeni çıkacak olan A800 ve A2200'ün özellikleri yabana atılacak gibi değil. Custom chipleri oldukça geliştirilmiş, hatta söylentilere göre 16 bitlik 65.536 renk içinden seçilen 8 bitplanelik 256 renk görüntülerle karşılaşacağız. Bu, PC'deki Super-VGA standardıyla uyumlu. Ve bu uyumluluk oldukça ağırlık verilen bir konu. Workbench'in CrossDos içeren son versiyonu sayesinde, Pc disketleri Amiga drive'ında okunabilir hale gelecek. Ayrıca Motorola işlemcisine eklenecek ufak bir birim sayesine Amiga kolayca 24 bit resim gösterebilir hale gelecek. Son haber ise, Amiga'nın HD disk kullanabilir hale geleceği. Bunlar ortalıkta dolaşan söylentiler, ama bazılarının şimdiden endişelendiğini duyar gibi oluyorum.

Futbol Oyunu mu?

Football Kid adlı oyun, büyük ihtimalle pekçok kişinin hoşuna gidecek; yalnız bunların büyük kısmı futbol severler olmayacak. Adı futbolla alaklalı olsa da, oyun bir futbol oyunu değil. Oyunu adını kahramanın sağda solda gezdirip durduğu topa borçlu. Bu tipik bir platform oyunu. Amaç, kahramanımıza topu dolaştırmasında yardımcı olmak. Bekleyip görelim.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

JEAN DÜNYASININ GÜÇLÜ MARKASI MUSTANG TÜRKİYE'de

Jean dünyasının en güçlü markalarından Mustang yakında Türk pazarına giriyor. 1932'de kadınların çalışma dünyasında yerini almadığı bir dönemde Luise Hermann tarafından Almanya'da kurulan Mustang, bugün dünya jean pazarında önemli bir paya sahiptir. Mustang; jean pantolon yanında mont, ceket, tişört, gömlek, sweatshirt ve çeşitli aksesuar lardan oluşan çok zengin koleksiyonlarıyla "bağımsız, uçan, çekici ve karizmatik" bir kişiliğin giyim tarzını yansıtmaktadır. Pazarlamasına Kare Tekst Pazarlama Ltd. Şti. tarafından başlanacak olan Mustang ürünleri 1 Mart 1993*den itibaren büyük kentler ve tatil yörelerindeki dükkan ve corner Marda, satışa sunulacaktır.

CAMI SEVEN ÇOCUKLAR EURODİSNEY'de E Ğ L E N D İ L E R

Şişecam tarafından çocuklara camı sevdirmek amacıyla düzenlenen promosyon kampanyası sonucunda 15 şanslı çocuk EuroDisney'e güle güle gittiler, güle güle döndüler. Yanlarındaki 15 refakatçi büyükle birlikte Şişecam'ın davetlisi olarak EuroDisney'e giden çocuklar 5 günlük geziyi anlata anlata bitiremediler. Yalnızca çocuklar mı, büyükler de çocuklar gibi şendiler! Şişecam yetkilileri de pek sevinçliydiler, camı seven sağlıklı bir kuşak yetişiyordu. 15 şanslı çocuk Paris EuroDisney'i şimdiden unutulmaz anılar defterine yazdılar! Darısı camı seven, ürünleri cam şişelerde seçen tüm çocukların ve büyüklerin başına.

IŞIKTAN DAHA HIZLI

Star Micronics firması, printer dünyasında en iyi olmak için bütün limitleri zorluyor. Yeni çıkardıkları Laser Printer 4 III belki de piyasadaki en hızlı printer.

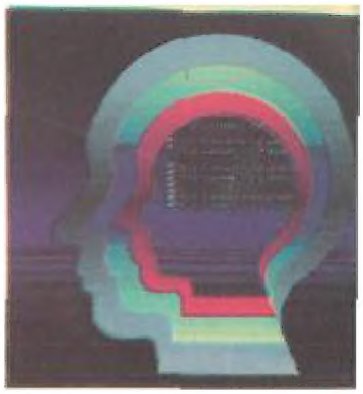
Printer, çok popüler olan CANON LBP-LX'den esinlenerek yapılmış ve hızlandırıcı olarak Intel 80960SA RISC işlemcisini kullanıyor. 600*300 dpi çıkış veren Star 4 III, standart olarak 1 MB hafizayla satılıyor ve istenirse 5 MB'a çıkabiliyor. 14 bitmap yazı fontuna sahip printer'ın fiyatı, £1049.

DOKTORUN YENİLİKLERİ

Büyük ihtimalle dünyadaki en iyi müzik paketlerinden biri olan Dr. T's Kcs, yenisini üretti.

Madonna gibi ünlü müzisyenlerin kullandığı KCS, şimdiye kadar en çok kullanılan müzik programlarından biri olmuştur. Yeni çıkan KCS 3.5, multi-tasking olarak çok rahat çalışması ve yeni eklenen ekstra özellikler ve tool'larla müzisyenlerin vazgeçemeyeceği bir program haline geliyor.

Yeni A-MAX II Plus



Readysoft'un muhteşem A-MAX II Plus Apple Macintosh emülatörii piyasaya çıkmak üzere. Bu popüler emülatörün yenisi Amiga 1500, 2000 veya 3000'e takılabilen bir kart üzerinde alınıyor. Ve en büyük özelliği, Amiga sürücüsünden Mac disketlerinin direkt olarak yüklenebilmesi. Eski programda bu iş için Amiga'ya Mac sürücüsünün bağlanması gerekiyordu.

Kart üzerindeki portlar gerçek bir Mac'tekinin aynısı. Hatta müzikçiler için Mac Midi arabirimi bile üzerinde mevcut. Ve iddalara göre bu alet bütün önemli Mac programlarını tüm hızıyla çalıştırabilecek kapasitede.

ESKİ DOSTLAR GERİ DÖNÜYOR

Bütün zamanların en büyük bilim kurgu flimlerinden olan STAR WARS yeniden ve bu sefer inşallah doğru-düzgün bir oyunla karşımıza geliyor. Lawrence Holland (Battlehawks 1942 ve Battle of Britain) ve Edward Kilham tarafından yapılan X-WING 3D, grafikler içeriyor ve Yılbaşında piyasaya çıkıyor.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

ANADOLU KREDİ KARTI PROVİZYONA HIZ KAZANDIRIYOR

Anadolu Kredi kartı "Base 1 Communication" sistemi ile kredi kartı provizyon işlemlerine dinamizm getirdi. Yapı Kredi Bankasından sonra bu servisi devreye sokan ikinci kuruluş olan AKK; 9000'in üzerindeki üye işyerinden 1000 tanesinde satış noktası terminali (POS) ile 24 saat hizmet veriyor. "Visa Net Communation" ağına dayalı olarak çalışmakta olan bu sistem sayesinde Visa'nın yurtdışı merkeziyle bağlantı kurarak, dakikalar alan yabancı karta provizyon işlemi, limit üstü harcamalarında kart sahibi ve iş yerine büyük kolaylıklar getiriyor.

Telefon hattı ile yapılan otorizasyon işlemlerinin yerini alan on-line sistemlerini 14 şubesinde devreye sokan Anadolu Kredi Kartı: ayrıca 7 Lapis alışveriş merkezine de on-line sistemi bağlayarak turizme de destek vermeye devam ediyor.

Bilindiği gibi AKK, Çukurova grubuna ait olup, 1975 yılından bu yana faaliyet göstermektedir. Ödenmiş sermayesi 10 milyar TL olan AKK, tüm Eurocard-Mastercard ve Visa kredi kartları faaliyetlerini sürdürmenin yanısıra turizm alanında da aktivitelerine devam etmektedir.

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB, AMIGA MAGAZINE DERGİSİNDE

Amiga-Clubs
CLUBS
BITTE MELDEN!

Daß der Amiga ein »Medium« ist, durch das Internationale Kontakte geknüpft werden, beweist eindrucksvoll die Teilnahme des Amiga Professional User Clubs in Istanbul an der Amiga-Clubseite. Mit Filialen in der ganzen Türkei, England und Deutschland und über 450 Mitgliedern ist er eine bemerkenswert große Vereinigung, die nicht zuletzt auch ihren Teil zur Völkerverständigung beträgt.

Noch eine Bitte: Erwähnen Sie bei Ihrer Clubvorstellung in Zukunft auch das Durchschnittsalter Ihrer Clubmitglieder – ein vielfacher Wunsch von clubinteressierten Lesern. Vergessen Sie nicht die Spalte »Schwerpunkte«. Sie soll die Leistungen beschreiben, die den Charakter Ihres Clubs kennzeichnen. Halten Sie die von uns gewählte Form ein und senden Sie vollständige Angaben. Das vermeidet Rückfragen. KA

Her ay 15 ayrı dergi ve bunun yanında gerek PC, gerekse Amiga konusunda yaklaşık 10 ayrı kitap çıkartan bir yayınevi olarak faaliyetini sürdüren MARKT&TECHNIK'in dergilerinden biri olan ve tirajı 1.000.000 civarında olan AMIGA MAGAZINE, Gold Box'm kurduğu Amiga Professional User klübe "Amiga Clubs" yazısında geniş bir yer verdi.

Şu anda Türkiye'deki en eski olmasının yanında, en büyük ve en ciddi çalışan fun klüplerden biri olan Amiga Professional User Club, profesyonel Amiga kullanıcılarını çatısı altında toplamakla tanınıyor.

Amiga Magazine dergisinin Amiga klüpleri ilgili araştırmasında, Amiga Professional User Club'ün bu tür fun klüplerin başlatıcısı olduğundan söz edilerek aktiviteleri, adresi, üyelik aidatları hakkında bilgiler veriliyor ve Amiga'nın dünya insanları arasında iletişim aracı olmasında gösterdikleri gayretten sözediliyor.

Bir Türk fun klübünün bu başarısı bizi de en az kendileri kadar gururlandırdı ve sevindirdi. Kendilerini kutlarken, bu tür faaliyetlerin artmasını diliyoruz.

6LIK CİLT
110.000.-
12'LİK CİLT
200.000.-
CİLT KAPAĞI
25.000.-

BİR SANATÇININ GÜNCESİNDEN..

Karşı konulmaz bir içgüdüyle, kendimi bildiğim günden beri üretiyorum...

Duyargalarım düşüncelerimin sonuna kadar açık... Hissediyorum...

Günlerle, gecelerle yaşadıklarım doluveriyor gönül kuyuma... Onları düşlerimle harmanlayıp, kendimce şekiller veriyorum sonra...

Ben sanatçıyım... Çok doğal ki, daha derinden duyumsuyorum olup biteni... Gülüşlerim daha bir gülüş...

Ve kederlerim daha derinden yaralıyor gibi...

Kendimden çok başkaları için üzülmek... Elimde olmadan...

Duyarlıyım... Dışarıdaki duyarsızların cenderesinde soluklayamıyorum kendi güzel hayatımı zaman zaman...

Aldırmasam... Ah, bir aldırmasam...

Sanatçı olur muydum ben o zaman ?..

Penceremden baktığımda,

güzel bir hayat,

güzel insanlar görmek istiyorum...

Duygusuz yığınların gelgitinde, şarkıların taşıdığım güzellikler hep hayal gücümde...

İncecik, kıvrımlı, zarif, duygulu gülücükler içinde,

cennet bahçelerinde gezdirmek istiyorum insanları...

Oysa, düşüncelerimin bir adım ötesinde hep aynı itiş kakış...

Kalın bir pislik içinde, kıran kırana geriye gidiyor Türkiye...

Birkaçı hariç, bütün sevgilerim, dostlarım ve sanatlarına defalarca şapka çıkartılacak insanlar, sonsuz bir aymazlık, teslimiyet ve uzlaşma içinde...

Evrimleşip Süperegoizm'e dönüşen bilinçsiz yaratık, dağlardan şehirlere indiğinde, güzele inancın gülen gözleriyle onu eğitmek varken, teslim oldu herkes, sırf daha kalabalık, daha büyük diye...

O yaratık şimdi sokaklara tükürüyor, işiyor, asırlık ağaçların köküne kibrit suyu döküp, siteler yapıyor boğaza nazır tepelere.

Yetkisini kullanıp kendine çıkarlar sağlıyor başka tepelerde...

İnançlarını, sevgilerini, inceliklerini yitirmiş bir kitle dönüp duruyor belirsizliklerde...

O yaratık kollarım uzatıyor sokaklardan, kanallardan, haberlerden...

Harmanlanıp, dünya güzeli düşüncelerime karışıyor hatta...

Sonuç değişmiyor... Şarkılarım hep umutlu nasılsa...

Bir türlü beni kendine benzetemedi kaos...

Geleceğin evrensel insanı olabilmenin sermayesi tükendi nerdeyse...

DAİMA...

Bu etabı kaybetti Türkiye...

Yalnızca birkaç sanatçı, birkaç yazar... Gerisi yok...

Yaratığın kollarındalar...

Başka tarafta, başka çıkışlar var mı? Bilemem...

Ama, son bir makas kaldı bulunduğumuz koridorda...

Ya uzakta ışık görünen bir korku tüneli...

Ya da benim dinlemeyeceğim bir şarkı bu;

"Geceler yarim oldu..."

Kendimi, bu duyarsız, aldırmaz, zerafetini yitirmiş, pis sürünün parçası olarak görmüyorum...

Düşüncelerimin yanısıra, sokaklarda, ilişkilerimde beynimin kıvamlarında yıldızlaşacak pırıltılar, o ışıklan paylaşacak - hiç değilse çağdaş olmaya niyetli- insanlar bulmak istiyorum...

Bu, bütün çağrılarımın en sonuncusu olabilir kısacası...

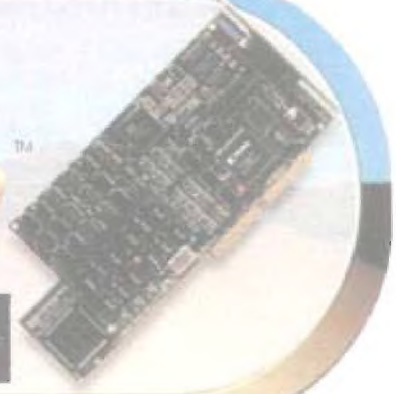
Uzaklaşabiliriz eni konu...

Işık ve sevgiyle...

İLHAN İREM

OpalVision

VIDEO TOASTER'A BİR RAKİP Mİ GELİYOR ?



Doğan TÜRKÜLER

Bir Avustralya firması olan **.OPAL** TECH'in ürünü olan **Opal Vision** isimli grafik kartı, şu ana kadarcıkmış olan diğer kartlarla arasına büyük bir mesafe koyarak piyasaya sunuldu. Amerika'da pazarlanan ve tam anlamıyla 24 Bit grafik kartı olan Opal Vision, bununla birlikte Broadcast kalitesi, Frame grabber, Genlock, Roaster chip, dört adet switchlenebilir Composite giriş gibi hardware olanaklarını da yanında getiriyor.

Kart, özet olarak video toaster kartının aynısı ve PAL versiyonu olarak nitelenebilir. Ancak hız, program çeşitliliği, realtime video efektlerin kullanıcı tarafından programlanabilmesi, A2000, A3000, A500, A600 serisi bilgisayarlarda ufak değişikliklerle kullanılabilmesi ve en önemlisi kartın aynı zamanda PAL ve NTSC televizyon standartlarını desteklemesi, Opal Vision'ı, Video Toaster karşısında öne geçiriyor. Şimdi kartın teknik ve software özelliklerini inceleyelim.

* Opalvision 24 bit bir frame buffer sayesinde, 16.8 milyon rengi tam anlamıyla gösterebiliyor.
* Sıkıştırılmamış 24 Bit görüntüleri, kristal berraklığında ve Broadcast kalitesinden daha iyi bir neticeyle, herhangi bir Composite video ve HAM sisteme kayıt imkanı sağlayabiliyor.
* Amiga animasyon ve grafiklerinin, Opal vision görüntülerinin arkasında ve önünde belirmesi sağlanabiliyor.
* NTSC'de 768x480, PAL'deyse 768x 580 çözünürlükte çalışma imkanı.
* 24 Bit veya 15 Bit animasyonlar, double buffer'lı olarak medium ve lowres modlarında, 8 Bit animasyonlar ise her modda gösterilebiliyor.
* VLSI Microcode Graphics Co-processor'ı, çözünürlük değişimlerini, stencil modlarını ve yumuşak ekran scrolları yapmanızı sağlıyor.
* Amiga 2000 ve 3000'lerin video slotuna direkt olarak takılabiliyor. Opal vision'un external bağlanan versiyonu ise, A500 ve A600'ün RGB portuna bağlanmak suretiyle kullanılabiliyor.
* Üzerinde 1.5 MB hızlı video RAM bulunuyor.
* Kendini otomatik olarak PAL veya NTSC sisteme ayarlayabiliyor.

Bütün bunlar, Opal Vision 'un ana kartına ait veriler. Opal Vision üzerinde boş slotlar bulunmakta ve kart bu slotlar üzerinden genişleyebilmekte. Şimdi bu slotlara takılan Hardware elemanlarının özelliklerine bir göz atalım:

Opal Vision Frame Grabber / Genlock modülü:

* Opal vision'in frame grabber'ı, herhangi bir composite video sinyalini gerçek zamanda, 24 Bit olarak digitize edebiliyor. Bununla birlikte genlock, composite decoder (color splitter), composite encoder, Alfa kanal çıkışlı, 256 seviyeli keyer ve gerçek zaman video efekt üreteci içeriyor.
* S-Video (S-VHS ve HI-8) ya da composite giriş ve çıkışların hepsi Broadcast standartlarında.

* Dışardan aldığı video resmi gerçek zamanda dondurabiliyor ve dondurduğu görüntüleri 24 bit olarak bir film gibi yakalayıp saklayabiliyor.

* 24 Bit Opal Vision ve Amiga resimleri, çok yüksek kaliteli bir integrasyon yapabiliyor. 256 seviyeli bir şeffaf kaplama belirleyebiliyorsunuz (Alpha Channel). Bu sayede Amiga ve Opal Vision'ın görüntüleri üzerine, video'dan gelen görüntüleri şeffaf veya yan şeffaf olarak bindirebiliyorsunuz.

* Fade, kaynak switchleme ve key efektlerinin hepsi software üzerinden kontrol edilebiliyor.

* Senkron olarak Amiga'nın kendi senkronu ve dışarıdaki bir cihazdan alınacak senkronu seçme hakkına sahipsiniz.

* Direkt olarak Opal Vision'un ana kartına monte ediliyor. Herhangi bir atlama veya lehim işlemi gerektirmiyor.

Opal Vision Scan-Rate Converter modülü:

* Amiga grafikleri, Opal Vision 24 bit resimleri ve dışardaki video kaynağından gelen görüntüleri titremeyen bir şekilde görmenizi sağlıyor. Tabii bunun için 31 KHz bir Multisync veya multiscan monitöre ihtiyacınız var.

* Double bufferlı animasyonlar için, ikinci 24bit frame buffer vazifesini görüyor.

* Yüksek çözünürlüklü grafiklerin kullanıldığı . ortamlarda, örneğin masa üstü yayıncılık, Ray trace ve kelime işlem gibi alanlarda ideal çalışma ortamı sağlıyor.

* Direk olarak Opal Vision'un ana kartına monte ediliyor. Herhangi bir atlama veya lehim işlemi gerektirmiyor.

Opal Vision Quad-Input Production Switch:

* Bu external arabirim, Opal Vision'ın frame grabber/genlock modülüne bağlanıyor. Bu sayede iki ayrı video kaynağından gelen görüntü sinyallerini, software kontrolü yardımıyla switchleyebilmeniz sağlanıyor.

* Herbiri kendi color splitter'ını içeren dört ayrı giriş sayesinde, A ve B kaynaklan her kombinasyonda switchlenebiliyor.

* External iki video kaynağından gelen, sinyaller, Opal Vision Roaster Chip'i yardımıyla kesilebiliyor, wipes edilebiliyor ve değişik biçimlerde morph'a uğratılabiliyor.

* Bütün giriş çıkışlar S-video ve composite video jack fişlerine sahip.

* Opal Vision, frame grabber/genlock modülüne ihtiyaç duyuyor. Ancak besleme için extra bir güç ünitesi gerekmiyor.

Opal Vision Roaster Chip:

* Canlı video görüntülerini, gerçek zamanda işleyebiliyor ve Morph edebiliyor. Herhangi bir video görüntüsünü alıp, bunun boyunu büyütüp küçültme, döndürme, bir küre etrafına sarma, bir bayrak gibi dalgalandırma ve wipes gibi işlemleri yapabiliyor. Bütün efektler programlanabildiği için, gerçek zamanlı bu, çılgın digital efektlerin sayısı kullanıcının yaratıcılığı ile sınırlı kalıyor.

* Picture in Picture (resim içinde resim) özelliği ile 24 bit video görüntüsünü, workbench'te bir pencere açarak bunun içine koyabiliyorsunuz. Buna zoom ve Pan yapabiliyorsunuz.

* Video efektler için harika bir library ve bunun yanında, sizin de bu efektleri arttırabilmeniz için gerekli programlar veriliyor.

* Roaster Chip'i Opal Vision'ın ana kartına monte ediliyor ve verimli çalışabilmesi için Opal Vision frame grabber/ genlock ünitesine ihtiyaç duyuyor.

Buraya kadar anlattıklarımız Opal Vision kartının hardware kısmı ile ilgiliydi. Şimdi de, kartın software desteğine bir göz atalım. Ne de olsa, bir kartı ayakta tutabilecek en önemli özellik software desteğinin tam olması.

Opal Vision kartının yanında verilen en önemli program, onun boyama programı. İsmi, Opal Paint. 24 Bit üzerinde şu ana kadar yapılmış en hızlı ve nerdeyse en iyi boyama programı olarak nitelendiriliyor. Deluxe Paint'in tüm özelliklerine sahip olan program, aynı zamanda Dpaint'teki tuş takımını da destekliyor. Program ana itibariyle AdPro, Image Master ve Deluxe paint programlarının konsantre bir sentezi durumunda gözüküyor. Bunların dışında Opal Paint kendi bünyesinde başka başka programlar da bulunduruyor. Örneğin Thumbnails isimli yardımcı program vasıtasıyla, çok güzel bir şekilde resim arşivi saklayabiliyorsunuz. Veya Frame grabber/ genlock ünitesi yardımıyla da Chroma fx, yani gerçek zamanlı video görüntüleri üzerinde parlamalar, kızıllaşmalar, Poster efektleri ve Nükleer efektler yaratabiliyorsunuz.

Opal Paint çok iyi dizayn edilmiş bir program. Eğer hafızanız çok büyük değilse, ancak çok büyük resimlerle çalışmak istiyorsanız, harddiskinizi RAM olarak tanıtabiliyorsunuz. Bu sayede 32768x32768 pixel boyutuna kadar olan büyüklüklerdeki resmilerle çalışma imkanına kavuşuyorsunuz. Bu büyüklüklerde çalışmanın en önemli avantajı, masa üstü yayıncılıkta. Hazırlanmış resimler matbaada gerçek fotoğraf kalitesinde basılabiliyor.

Hayır, daha bitmedi. Opal Vision kartı bütün grafik programlarına tam destek veriyor. Örneğin Imagine, Dpaint, PPage vs. Hepsiyle kolaylıkla çalışabiliyor. Imagine veya diğer Ray Trace programlarıyla hazırladığınız 16 milyon renkli resimlerin hepsi kart tarafından gösterilebiliyor.

En önemli özelliklerden birisi de hız. Kartın hızını anlayabilmeniz için, yanında 24 Bit'te çalışan ve şu ana kadar yapılmış ilk 24 bit oyun veriliyor: **KARATE KING.** Konusu karate olan oyunu oynarken, yapanlara dua etmemek elde değil.

Sonuç olarak bakmak gerekirse, Opal Vision tam anlamıyla bir video kartı. Hiç bir eksiği olmamasının yanında, birçok fazlalığı mevcut. Kendi üzerinde, sonsuz efektti bir ADO içeriyor; Luminance key vasıtasıyla, bizim, TV'de blue box dediğimiz olay çok kolay bir şekilde yapılıyor. Kalitesiz bir ADO'nun 100 milyonların üzerinde dolaştığı günümüzde böyle bir grafik kartına sahip olmak, büyük bir olay olsa gerek. Diğer kartlarla karşılaştırıldığmda hepsine fark attığı tartışılmaz. Amiga'nm üretilen bu kartla, multimedia pazarında, PC ve diğer bilgisayarlara tur bindirdiği tartışılmaz.

Ve son olarak ilgilenenler için:

CENTAUR DEVELOPMENT
4451-B Redondo Beach Blvd.,
Lawndale,CA90260
(Bilgi almak için: 1-800-621-2202)

VIZILTI

Sinan EREL

Eh, artık tatilimizin sonuna yaklaşmaya başladık. Umarım dolu dolu bir tatil yaşamışsınızdır. Size tatilinizi iyi noktalamanız için birkaç kitap tavsiye etmek istiyorum. Umarım siz de beğenirsiniz.

İlk romanımız Jack HIGGINS'e ait:

(EYE OF THE STORM) FIRTINANIN GÖZÜ. Aşağıdaki sözleri okuduktan sonra, bu romanı okumamı hiçbir şeyin engelleyemeyeceğini anlamıştım:

"Bazı insanlar, savaşta düşmanlarını öldürürken bile insanlıklarını unutmazlar.

İşte, ben de romanlarımda hep bu ana fikre uyan gerçek olayları yansıtmaya çalıştım.

- Jack Higgins -"

Kitabı okurken uğrayacağınız tek hayal kırıklığı, çabuk bitmesi olacak.

İkinci romanımızsa Robert LUDLUM'un, (THE ROAD TO OMAHA) Tilkinin Hilesi. Bir kızılderili kampında esrarlı bir gece yansı başlayan olaylar sizi tam 410 sayfalık bir maceraya sürükleyecek. Meraklılarının kaçırmayacağından eminim.

Eğer roman okumaktan sıkılmaya başladıysanız, size Prof. Dr. Özcan KÖKNEL"in "DOLU DOLU YAŞAMAK" isimli kitabını tavsiye etmeliyim. Alışkanlıklar rahatlatıcıdır, ama düşünmeden yapılan şeyler beraberinde farkında olmadan ve tam olarak tadına varılamadan geçen zamanları getirir. Bu ise herhalde bir insanın en önemli kaybıdır. Neyse aşağıdaki satırlar size ne demek istediğimi daha iyi anlatır.

"Dolu dolu yaşamak...

Doyasıya yaşamak...

Günleri binbir renkle, binbir pırıltıyla doldurmak...

Güzellikleri aramak, bulmak, kendini güzelliklerle çevirip, güzellikler içinde yaşamak...

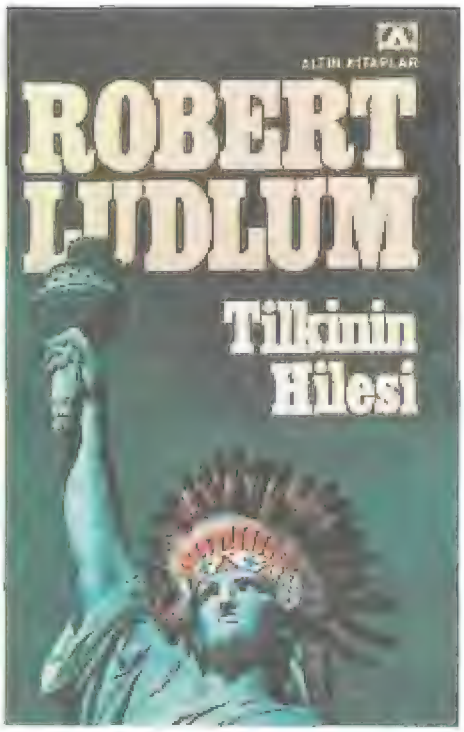
Kim bunları istemez ki!..

Aslında o kadar da zor değil. Hayatı dolu dolu yaşamak, mutlu olmak da bir eğitim biçimi.

Hayatta başarılı olmak, toplum içinde kabul edilir olmak nasıl bir eğitim işiyse. hayatı daha dolu, daha renkli yaşamak da öğrenilebilinir. Hepimiz öylesine dikkatlerimizi görevlerimiz üstünde yoğunlaştırmışız ki, daha pırıltılı bir yaşama biçimi için kafamızı yormaz, aklımıza bile getirmeyiz ve günler birbiri ardına tek düze akar gider. Oysa görevler elbette önemli ama bir kez, bir tek kez yaşanacak olan yaşam da en az görevler kadar önemli.

Öyleyse elele verelim ve hayatı binbir renkte yaşayabilmek için okuyalım, araştıralım; hayatı dolu dolu yaşamasını bilen kişilerin deneyimlerinden yararlanarak, düş gücümüzü harekete geçirip dikkatimizi daha güzel, daha pırıltılı bir yaşam biçimi üzerinde yoğunlaştıralım.

Varmışınız?..."



Bu kez size yine orjinal bir roman tavsiye edeceğim. Adı "A BOOK DRAGON - BİR KİTAP EJDERHASI". Özellikle F.R.P. meraklılarının kaçırmaması gereken kısa bir fantazi romanı bu. Kitap, bir ejderhanın küçüklükten başlıyan hikayesini anlatıyor. İşte size kitaptan bir bölüm.

"Hazineni koru, dedi büyükanne.

Hazinesiz bir ejderha uçan çirkin bir sürüngenden başka bir şey değildir, üstelik bir kertenkele kadar bile onuru yoktur."

Evet sanırım bu ay bu kadar yeter tekrar görüşmek üzere...

AEGIS IMAGES

Lütfü GÖZGÜCÜ

Herkese Merhaba.

A long time ago in a galaxy far, far away...!!!

Evet, işte sevimli grafik köşeniz ve sevimli yazarınız ben, yeni yazımla karşınızdayız.

İnsanlar yıllardan beri bilinçli ya da bilinçsiz olarak birşeyler karalamışlar, çizmişler ve birbirlerine birşeyler anlatmaya, bazı mesajlar vermeye çalışmışlardır. Yani daha konuşarak doğru dürüst iletişim kuramazken, taşlara, toprağa, duvarlara bazı şeyler çizip, birbirleriyle anlaşmaya çalışmışlardır.

Fakat, seneler diyemeyeceğim, asırlar geçmiş aradan ve insanlar bilinçlendikçe, çizgileri resime dönüşmüş, hele içlerinden öyle insanlar çıkmış ki, bunların yaptıkları resimlerin bazılarına değer biçilmesi oldukça güçmüş.

Oysa şimdi, teknoloji öyle bir boyuta geldi ki! Bazen düşünüyorum da, o ünlü ressamlarımız, o eserlerine değer biçilemeyen ressamlarımız, bizim yerimizde olup. bizim kullandığımız makinaları kullansalardı neler olurdu acaba?

Gelecek için ise, aslında gelecek için hiçbirşey söyleyemem. Çünkü, teknoloji o kadar çabuk gelişiyor ki, geçmişle şimdiki zamanımızı kıyasladığım zaman, gelecek için hiçbirşey söyleyemiyorum. Ancak, mükemmel şeyler yaratılacağından eminim.

Şu sıralarda, sinema dünyasına giren ve bence kasıp kavuran bilgisayarlar bunun bariz bir örneği. Düşünün bir kere, **'West Side Story'** (Batı yakasının hikayesi) filmini herhalde birçoğunuz seyrelmişsinizdir. Bu filmin yapımı sırasında şu anki teknolojimiz olsaydı, kimbilir nasıl bir film çıkardı ortaya.

Bu arada, geçtiğimiz aylarda sinemalarda oynayan Stephan King'in **'Bahçıvan'** filmi, bu olayı en iyi şekilde açıklıyor. Eğer görmediyseniz, mutlaka görmenizi tavsiye ederim. Çünkü filmin yarısından fazlası 'Ray Tracing' idi.

Tabii bu arada, geçen sezonun unutulmaz filmi **'Terminator** 2'yi de yabana atmamak gerekiyor. O da gerçekten mükemmeldi.

Ancak, bu filmlerin yapımında kullanılan ve **'Work Station'** dediğimiz cihazlar, he! he! he!, ulaşılması çok güç cihazlar olduğu için, biz yine Amiga'mıza dönelim. Evet, yine biraz fazla kaçırdım galiba, unutmadan bu ayki programımızı da anlatayım bari...!!!

Bu ayki programımız. **'AEGIS IMAGES'** kendileri tek disketten oluşan, şirin ve sempatik bir grafik programıdır.

Kullanımında herhangi bir zorluk yoktur (O zaman ben niye anlatıyorum '?). Kullanımı, hepinizin bildiği türden olup, yani, sevgili faremiz ve klavye desteklidir.

512 K kullananlara ise hemen gidip 1 MB alın demiyorum. Çünkü bu program 512 K ile çalışabiliyor. Ama siz, yine de daha fazla şeyler yapmak istiyorsanız, o zaman almanızda yararlar var tabii ki.

Bu programda, bol bol BRUSH ve PATTERN bulabilirsiniz. Hazır olarak mevcut olan BRUSH ve PATTERN Meri kullanabilir ya da bunları değiştirip, dilediklerinizi yaratıp bunları kullanırsınız.

Ayrıca, bazı özel komutlarla, yaptığınız resimlere değişik efektler verebilirsiniz.

Yes, here wego!!!

Programın yüklenmesinden sonra, işte ilk ekran karşınızda. Ekranın sol alt köşesinde **'Fast Menu'** diye bir pencere var buradan, renklerinizi, brush ya da pattern'lerinizi ayarlayabilirsiniz. İsterseniz bu pencereyi kapatabilirsiniz. İstediğiniz zaman üst menüden aktif hale getirebilirsiniz.

-SUCHS"

Gelelim menülerimize:

Her zaman olduğu gibi, ilk menümüz Project.

1- Open: Önceden kayıtlı bulunan dosyalarınızı yükletmek için. Bunun üç seçeneği var:

a) Painting: Yaptığınız çizimlerinizi yükletmeniz için.

b) Window: Yaptığınız çerçeveleri yükletmeniz için.

c) Colors: Renk yükletmek için. Diyelim ki. palette'te bulunan renkler size yetmedi ve kendiniz yeni tonda renkler yaratıp kaydettiniz, işte bununla onları çağırabilirsiniz.

2- Save **As:** Yapmış olduğunuz resimlerinizi, pencerelerinizi ve yeni yarattığınız renk tonlarını kaydetmek için.

Bunun da üç seçeneği var:

a) Painting: Yaptığınız çizimlerinizi kaydetmeniz için.

b) Window: Yaptığınız çerçeveleri kaydetmeniz için.

c) Colors: Renk kaydetmek için. Diyelim ki palette'te bulunan renkler size yetmedi ye kendiniz yeni tonda renkler yaratımız. İşte bununla onları kaydedebilirsiniz.

3- Change Directory: Eğer, çalıştığınız diskette, farklı directory'lerle çalışacaksanız, bunu belirlemek için kullanacaksınız.

4- Show Title Bar: Üstteki menü çubuğunu onaya çıkarmaya yarar.

5- Hide Title Bar: Üstteki menü çubuğunu ortadan kaldırmaya yarar.

6- Fast Menu: Açıklamaya başladığım yerde bahsettiğim Fast Menu penceresini, eğer kapattıysanız, açmaya yarar.

7- Printer: Yaptığınız resimlerin printer'dan çıktısını alabilmeniz için kullanılır.

Bunun iki seçeneği var:

a) Print Picture: Ekrandaki resmi okluğu gibi kağıda aktarmak için kullanılır.

b) Set Printer: Printer'ınızı ve sayfa düzeninizi ayarlamak için kullanılır.

8- Lock: Ekranda belirlediğiniz şekilleri ekrana kilitlemeye yarar.

9- Unlock: Kilitlediğiniz şeyleri iplal etmek için kullanılır.

10- About Images: Sevimli firmamızın, sevimli reklamı.

11- Quit: İşte buna dayanamıyorum. Güzelim programdan çıkmak isterseniz, bunu kullanın lütfen. Programa herhangi bir zarar vermemeniz için, işiniz bitince sessizce, sakin sakin bu komutu verin.

Gelelim ikinci bölümümüze, yani **Edit menüsüne.**

1- Undo: Yapılan hataları herkes affetmez. Ancak, Amiga da bazen insafa geliyor. Eğer, yaptığınız şekli ya da çizim sırasında kazara sildiğiniz bir şekli geri getirmek için kullanacaksınız.

2- Frame: Frame seçmek için kullanacağınız bir komut.

3- Clear Screen: Ekranın tümünü temizlemek, yani silmek istediğiniz zaman bunu kullanacaksınız.

4- Swap Screen: Diyelim ki şeklinizin taslağını yaptınız, fakat sayfa doldu ve size daha geniş bir alan lazım. İşte o zaman bu komutla yaptığınız sayfayı geçici olarak swap ediyorsunuz, size yeni bir sayfa açıyor ve burada çalışıp, istediklerinizi buradan diğer sayfaya veya diğer sayfadan buraya aktarabiliyorsunuz.

5- Magnify: Meşhur büyütecimiz. Şeklinizi çizdiniz, ancak, bazı rötuşlar yapacaksınız. İşte o zaman bunu seçerseniz, şeklinizin istediğiniz kısmını büyük olarak görüp, gerekli değişiklikleri yapabilirsiniz.

6- Magnify Off: İşinizi bitirdikten sonra, bu komut vasıtasıyla, büyüteci kapatabilirsiniz.

Evet. geldik üçüncü bölüme. Yani **Special menüsüne.**

1- Wash: Resime. yıkanmış, ıslatılmış gibi bir efekt veriyor.

2- Smear: Resime, hafif gölge kazandırıyor.

3- Cycle Colors: Renkleri Cycle'a sokuyor.

4- Cycle Colors Off: Cycle'ı kapatmak için bunu kullanacaksınız.

5- Cycle Draw: Çizgileri Cycle'a sokuyor.

6- Cycle Draw Off: Cycle Draw'i kapatmak için bunu kullanacaksınız.

7- Mirrors: Evet, şeklimizin aynadan görünüyor gibi göstermek için kullanılacak.

8- **Mirrors** Off: Mirrors'ı kapatmak için kullanacaksınız.

9- Shape Options On: Bu, çeşitli şekil seçeneklerini aktif hale getirmek için kullanılır.

10- Shape Options Off: Bu da şekil seçeneklerinin iptali için kullanılır.

11- Effects: Evet, bu komut da, programın başında söylediğim gibi bazı özel efektler vermeye yarıyor.

Evet geldik dördüncü bölüme. Yani **Color'a.**

Menünün ilk başında gördüğünüz gibi renkler mevcut, ister buradan, ister **Fast** Menu'den renk seçebilirsiniz.

1- Pick Color: Ekranda kullandığınız rengin palette kolay bulunabilmesi ya da herhangi bir rengin palette kolay bulunması için, önce bunu aktif hale getirin, ardından istediğiniz rengi seçin, daha sonra bu rengin paletten seçilmiş olduğunu göreceksiniz.

2- Colors: Evet, işte renk paletimiz.

3- Patterns: Ve hazır olarak bulunan patternler.

Evet sıra beşinci bölümde: **Shape.**

1- Erase: Yapılan Shape'i silmek için kullanacaksınız.

2- Text: Resimlerinize yazı ilave edecekseniz, bunu kullanacaksınız; sizi yazım ortamına çıkarır.

3- Options: Evet, işte seçenekleriniz.

4- **Fonts:** Yazılarınızı çeşitli font'larda yazabilmek için, font'ları buradan seçeceksiniz.

Ve geldik son menüye: **Brush.**

1- Airbrush: Seçilen Brush'ı sprey gibi ekrana basar.

2- **Airbrush** Off: Airbrush"ı iptal etmek için bunu kullanacaksınız.

3- Brushes: Evet, işte son olarak Brush seçenekleriniz.

Gördüğünüz gibi, gayet basit bir program. Anlatımı kolay, kullanımı kolay. Gerçekten şu Amiga başka bir bilgisayar. Sevgili dostum, sayın Altan kardeşim, bırakın şu PC hayallerini artık. Bakınız, Amiga var artık. Lütfen Amiga'nıza iyi davranın Altan bey, sizin PC kompleksiniz yüzünden Amiga'nıza eziyet etmenize dayanamıyorum.

Evet grafikçiler, sanırım vakit geldi. Artık imalat zamanı.

Programlar hakkında bir probleminiz olursa veya takıldığınız bir yer, lütfen bana mektupla bildirin. Sorunlarınızın ya mektupla, ya da burada cevaplanacağını unutmayınız. Bol grafikli günler dilerken, yeni bir yazıda buluşmak üzere her zaman olduğu gibi, kudret sizinle olsun.

Hoşçakalın.

Grafik Teknikleri

Selam sevgili grafik aşıkları. Selam size piksel kafalılar. Bu sayıda, geçen sayının tekniği olan Cycle picture tekniğinin bir uygulamasına yer vereceğim. Eğer mouse'unuz evrim geçirip, elinizin bir parçası haline gelmişse, bu yazıyı sonuna kadar okuyun. Çünkü anlatacağım teknik oldukça zahmetli, fakat sonuçta güzel bir Cycle picture elde edebilirsiniz. Bu teknikle yapılan resmi, iyi bir programcı yaptığı program yardımıyla çizebilir; fakat siz o kadar iyi bir programcı değilseniz, çizim programınızı kullanarak ve biraz da gözlerinizi bozarak, bu işi halledebilirsiniz. Tabii ki bu tür resimleri oluşturmak, program yardımıyla daha kolay ve daha çabuk olacaktır; ama başlangıçta bu tür resimleri oluşturan programlar yazmak, mantığını ortaya çıkarmak biraz zordur. Eğer çeşitli grupların yaptığı demoları, introları takip ediyorsanız görmüşünüzdür, her iki yolla da elde edilen Cycle picture'lar demoların en güzel ve göz alıcı bölümlerinde yer alır. Cycle picture'lan sadece resmin reklerini kaydıran ufak bir program yardımıyla demolannızda, introlarınızda kullanmanız mümkündür.

Her nekadar bu Cycle pıcture'larla belirli renkleri kullanarak ve belirli renkleri kapatarak resmin hareketi sağlanıyorsa da, bazen insanın içinden bu resimlerin bir animasyon ya da çeşitli sekilerde elde edildiği geçmiyor değil. Yaptığınız Cycle picture'lar renklerin yer değiştirmesinden oluştuğu için, sabit hareketler yapabilir; fakat siz hayal gücünüzü kullanarak, bu hareketleri sanki animasyon karesi gibi kullanabilirsiniz. Evet, şimdi dairelerden oluşan bir Cycle picture çizelim. Bu oluşturacağımız Cycle picture, bir tünel görünümünde olacaktır. Bu tünel, sanki içinde gidiyormuşuz izlenimi verecektir.

Öncelikle resmimize başlamadan evvel renklerin birbirlerinden farklı olmasına dikkat edelim, zira çizimi yaparken dairelerin birbirlerine karışmaması gerekir. Ben bu resmi oluşturmak için, 8 renklik bir palet seçtim. Bu paletin ekran rengi ve ikinci rengi hariç, geriye kalan 6 rengi kullanacağız. Bu altı rengi birbirinden farklı renkler haline getirip, çalışmaya başlayabiliriz. Ekranımızın tam ortasına bir artı koyarak, bu artıyı merkez kabul eden istediğiniz büyüklükte (çizdiğimiz bu ilk dairenin büyüklüğü tünelin ağzının büyüklüğüdür) ve kullanacağımız 6 rengin ilk rengi olan paletimizin 3. rengiyle dairemizi çizelim. Daha sonra paletin bir sonra gelen yani 4. rengiyle, paletin 3. rengiyle çizdiğimiz daireden bir piksel büyük olan ve yine merkezi ilk başta koymuş olduğumuz artıda bulunan ikinci daireyi çizelim, bu işlemi paletin 8. rengine gelene kadar yapalım (şekil 1).

Bundan sonra yine paletimizin 3. rengini kullanarak bu sefer 2 tane daire çizelim ve bu işlemi de 8. renge gelene kadar yapalım. Böylelikle 2. kere çizdiğimiz daireler ilk çizdiklerimizden bir piksel daha büyük oldu. Bu işlemi bütün ekran dolana kadar yapalım. Kesinlikle dairelerin merkezinin artıda ve paletimizin sonuncu rengine geldiğimizde 3. renkten başlamayı unutmayın. Daireleri çizerken, paletin son rengine gelince daireleri hep bir büyük çizin, bunun sebebi, daireler ekrana geldikçe büyümesidir. Daireleri çizerken dikkatinizi çekmiştir, daireler arasında küçük boşluklar oluşmuştur, bu olay, ekranın çözünürlüğünden dolayı olur. Üstüste gelen iki daire, bazen tam oturmamaktadır. Bu boşlukları ancak uygun renkleriyle doldurarak yok edebiliriz. Bütün resim bittikten sonra, paletin 3., 4. ve 5. renklerini aynı koyu bir renk ve 6., 7. ve 8. renklerini aynı açık bir renk yaparak tünelimizi oluştururuz (şekil 2).

Palet menusunu açarak paletin 3. renginden 8. rengine Range tanımlamamız gerekir; bunun sebebi, renklerin 3. ve 8. renkler arasında akışını sağlamaktır, bunu yaptıktan sonra. Tab tuşuna basarak tünelimizin hareket etmesini sağlarız. Renklerin birbirleri içersinde yer değiştirmesi, resmimizi hareket ettirir.

İşte size güzel bir Cycle picture örneği. Bu resmi oluştururken arada bir dinlenin yoksa çevrenizi pikseller, daireler olarak görmeye başlarsınız. Oluşturduğumuz bu güzel tüneli, isterseniz demonuzda isterseniz hızını ayarlayarak yaptınız bir oyunda rahatlıkla kullanabilirsiniz. İşte Cycle picture'ların en eğlenceli yanı da budur.

Uzun zaman harcayarak yarattığınız bu resimleri demonuzda kullanmak kadar keyifli birşey olamaz. Bu Cycle picture örneğini bir demodan esinlenerek yaptım. Başlangıçta demoda bu picture'in bir Cycle picture olduğu aklıma bile gelmemişti; fakat sonradan, bunun Cycle picture olduğunu öğrendim ve yapmaya karar verdim, sonuç ortada. Eğer sizin ^e ilginç Cycle picture fikirleriniz varsa, çekinmeden yapmaya başlamanızı öneririm. Hepinize bol Cycle'lı resimler dilerim.

HARDWARE DERSANESİ

Doğan TÜRKÜLER

Eğer sabah kalkmış, dergiyi elinize almış ve benim bu yazımla vakit kaybediyorsanız, size en içten günaydınlarımı göndermeyi bir borç bilirim. Zaman çok çabuk geçiyor. Mühim olan, her günü bir öncekinden daha farklı nasıl yaşarım diye düşünmek değil, yaşamak. Şu anda, evimin balkonundan boğaza bakıyorum. Saat yaklaşık gecenin 2-3'ü arasında olmalı. Elimin parmaklarının milyonla çarpımından fazla nüfusa sahip bu şehir, ne kadar sakin, ne kadar masum. Gündüzleri, insanlara isyan edercesine çırpman boğazın o mavi suyu, sanki tüm günün yorgunluğunu çıkarırcasına dümdüz, dalgasız. Gelinlik gibi temiz. Sokak lambasının etrafında bir yarasa uçuyor. Deriden oluşan kanatlarının çıkardığı ses, beni bir an için Eminönü'nün gündüz haline götürüyor, işporta, seyyar satıcı kaosu, dilenciler, pislik ve kötülük gözümün önünden geçiyor. Bu hayalden kurtulmak, geceye dönmek için çırpmıyorum. Kanat sesleri uzaklaşıyor. Deniz kenarında birkaç sarhoşun, birbirlerinin tanımadıkları annelerinin, ne kadar kötü kadınlar olduklarını kısa cümle demetleri ile addia etmeleri kulağıma geliyor. Düşünüyorum; rahatsızlık, saygısızlık, sevgisizlik, kötülük. Umudumun kırıldığını hissediyorum. Bir tanıdığımın dedikleri aklıma geliyor. Dünya üzüntülerle doludur. Hiçbir insan hayata gelmek istemez. Sen hiç doğduğunda ağlamayan bir bebek gördün mü? Birden istanbul imdadıma yetişiyor. Hafif ılık bir meltem bütün kötülükleri düşünceleri alıyor, savuruyor. Ayasofya mn ışıklarına bakıyorum. Şimdi daha parlak, daha huzur verici. Mutluyum, çünkü dünyadaki 6 milyar insandan, sadece 60 küsur milyon şanslı insanın yaşadığı bir ülkede yaşıyorum. Zevk almanın doruğundayım, 20000 yıllık bilgi birikimi olan bu toprakların, üstünde yürüyorum. Nereye baksam tarih, kültür birikimi ve birçok insanın hayatı boyunca göremeyeceği güzelliği, bilgiyi görüyorum. Şezlonguma iyice yerleşiyor, buz gibi vişne sodamın içinde kaybolan kamıştan, hayatı emerken.teypte çalan Beach Boys'tan Don't Worry Baby! isimli parçayı içime çekiyorum. 'Kaygılanma tatlım!'. Ne kadar güzel. Şu ana kadar kaygılandığım, korktuğum, boş yere adrenalin salgıladığım anlara bir göz atıyorum. Boşa gitmiş zaman, hepsinin en iyi ilacı. Cidden hiçbirşey için kaygılanmaya değmez. Kendi kendine zarar vermekten başka bir işe yaramıyor. Nasıl olsa hepsi geçiyor. Hayat gerçekten çok zor ve yorucu, ama ufacık mutluluklar bile onu yaşamaya değer kılıyor. Hayatı ve yaşamayı seviyor, bundan zevk duyuyorum. Bir de şu sivrisinekler olmasa.

ZAHMETSİZ 1 MB CHIP RAM NASIL YAPILIR?

Hayır editörün gözünden kaçmış değil. Bu yazı ikinci defa yayınlanıyor diyerek, bir sonraki konuya geçenlere sesleniyorum. Bu seferki 1 Mb chip RAM yapımı, diğerine göre hem daha kolay hem de daha verimli.

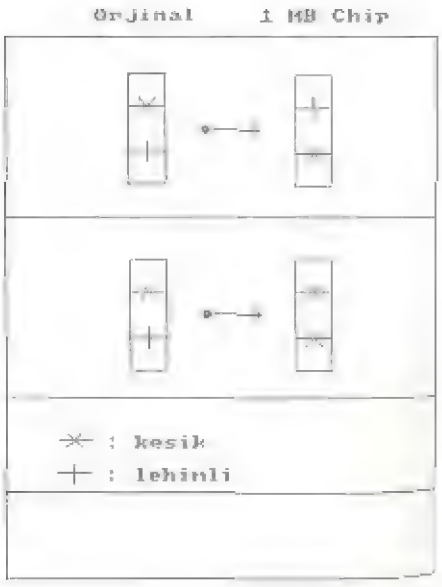
Bu seferki RAM yapımında en büyük yardımcımız, dergimizin 8 ve 14. sayılarında yayınlanmış olan Hardware dersanesi yazıları olacaktır. Chip RAM yapabilmek için. bilgisayarınızın version 6a veya daha yüksek bir modelde olması gerekmektedir. Bunu anlamanın en iyi yolu, bilgisayarınızın vidalarını sökmek ve içindeki metal levhayı kaldırıp drive'in yanındaki bilgi yazısına bakmak olacaktır. Burada bilgisayarınızın hangi model olduğunu göreceksiniz. Yukarda da değindiğimiz gibi, modeli 6a'dan büyük olan bilgisayarlar bu işleme tâbi tutulabilir.

Buraya kadar geldik, ama hala yapacağımız devrenin diğerinden ne farkı olduğunu söylemedik. Sıkı durun ve heyecanlanmayın. Yapacağımız işlem sayesinde, Amiga RAM genişleme yuvasına takılan herhangi bir RAM karlını, 1 MB Chip RAM olarak tanıyacaktır. Tabii öncelikle bu kartın 512K kartı olması gerektiğiniz bildirmemiz gerekiyor. Eğer 2 MB kartına sahipseniz, bu kartın geri kalan i.5 MB'tını kullanamayacaksınız. Devremiz, piyasada bulunan tüm RAM kartlar ile çalışıyor.

Devreyi yaparken, her zaman dediğimiz gibi bilen birisine yaptırmanız yerinde olacaktır. Yapılacak işlemler Amiga'nın board'u üzerinde olacaktır. Lehimleme sırasında havyanın uzun süre yol üzerinde kalması, yolları yakabilir ve bozabilir. Ayrıca dikkat edilmesi gereken husus da, bazı yollan keserken yanından geçen diğer yollara zarar vermemektir.

Amiga'nızı eski sayılarımızda anlatılan bilgilere uygun olarak açmaya başlayın. Klavyeyi söküp metal kapağıda yerinden çıkarttıktan sonra, Amiga'nızın içini incelemeye başlayın. Burada bulmanız gereken iki adet JUMPER var. JP2 ve JP7A. Derginin eski sayılarını incelerseniz, bunların yerlerini kolayca bulabilirsiniz. Eğer bilgisayarınız daha önce bir deformasyona uğramamışsa, JUMPER'ların orjinal bağlantıları şu şekilde olmalı: JP2 için, üst taraftaki kutucukla, ortadaki kutucuğun arası kesik, alt kutucuk ile orta kutucuğun arası bağlı. JP7A için yine üst taraftaki kutucuk ile ortadaki arası kesik, alt taraftaki kutucuk ile ortadakinin arası bağlı olmalı. Eğer jumperlar daha değişik bir kombinasyondaysa, makineniz deformasyona uğramıştır veya başka bir modeldir.

Şimdi yapmamız gereken işlem, JP2'nin alt kutucuğu ile orta kutucuğu arasındaki bağlantıyı dikkatlice kesmek ve yine JP2'nin üst kutucuğu ile orta kutucuğunu birbirlerine lehimlemek olacaktır. Bu işlemleri yaptıktan sonra, JP7A'ya geçiyor ve onla uğraşmaya başlıyoruz. JP7A için yapılması gereken işlem, sadece orta kutucuk ile alt kutucuk arasındaki bağı dikkatle kesmek olacaktır. Bu işlemleri yaptıktan ve bir daha kontrol ettikteft sonra, bilgisayarı çalışır duruma getirin. Eğei RAM genişleme yuvasında extra RAM ta-



kılı ise, bilgisayarınız 1MB CHIP olarak açılacaktır.

Aslında yapılması gereken işlem çok kolay, sadece 1 lehim ve iki kesme operasyonu sayesinde Amiga'nızı By-pass ameliyatına sokuyor ve yepyeni olanakları kullanmasını sağlıyorsunuz. Ancak daha önceki sayılarda da değindiğimiz gibi. chip RAM'ın bazı sorunları vardır. Dergimizin 14. sayısında, bunları okuyunuz ve devreyi gerçekleştirmeden önce kesin kararınızı veriniz. Devrenin açıklaması biraz yemek tarifi gibi oldu gözüküyorsa da. siz onu sıcak sıcak servis yaparsanız, hiçbir sorun çıkacağına inanmıyorum. Afiyet olsun!

A600 BİR HATA MIYDI ?
COMMODORE NEYİN PEŞİNDE ?
AMIGA CİDDEN ÖLÜYOR MU ?

Çıktı çıkacak derken, Amiga 600 piyasaya sürüldü. İlk bakışta hilkat garibesi gibi gözüken ve birçok sorunu olduğu için Amiga kullanıcıları tarafından lanetlenen bu bilgisayarı elimizden geldiğince tarafsız olarak incelemeye çalışacağız.

A600 çıktığında sorulan yegane soru şuydu: Bu Commodore'dan yeni bir atak mı, yoksa Sega ve Nintendo tipi makinelere karşı çıkarılmış oyun bilgisayarı mı?

Bu yeni Amiga 600 diye isimlenen bilgisayar, oyun oynamayı sevenler için. A500 modelinin biraz biçilmiş hali. A500'ün sol yanında bulunan Expansion slot, yerini credit card konnektör denilen bir slota devretmiş. Bu slot ROM kartlarının yerleşimine uygun olarak hazırlanmış bir genişleme yuvası. Bunun yanında A600 bir de internal TV modülatörü içeriyor.

A600'ün fiyatına gelince, klasik A500'lerden pek farklı olmadığı söylenebilir. İngiltere fiyatı 400 sterlin olarak belirlenmiş. Ancak A600 serisinin bir de 20MB harddiskli modeli mevcut. A600HD'nin fiyatı ise normale göre 100 sterlin daha fazla, yani 500 sterlin.

YENİ BİR BAKIŞ AÇISI

A600, yepyeni bir dizayn ile karşımıza geliyor. Aslında Commodore ailesine yabancı olmayanlar, Modelin C64'ün yeni tiplerine ne kadar benzediğini hemen farkedeceklerdir. Nümerik klavyenin kaldırılması, bilgisayarın hacminin önemli ölçüde azalmasını sağlamış. Bu durumda ölçüler, 36x24 cm. ebadına indirgenmiş bulunuyor. Commodore firması bu modelin yani taşınabilir bir bilgisayar olduğunu söylüyor.

Tipi konusunda en önemli ayrıntıyı ise, yandan baktığınızda farkedebiliyorsunuz. Ön tarafta daralan profil, bilgisayarın arkasına gidildikçe farklı bir boyutta genişliyor. Arka kesimin yüksek ve geniş olması, Drive, ROM kart soketi, TV modülatörü ve internal harddrive'ın yerleşmesi için güzel bir bölüm oluşturuyor.

Joystick portlarına gelince, sayısı aynı kalmakla birlikte onların da yerleri değiştirilmiş. Eski modellerin sağ arkasında bulunan konnektörler. yeni stilde A600'ün sağ yanına yerleştirilmiş bulunuyor. Eski modellerde, Joystick ve mouse'u arkadan, hissederek çıkartmak zorunda kalıyorduk. Şimdi ise portlar yan tarafta rahatlıkla görülebilyor.

Bilgisayarın arkasına geçtiğimizde iki puan alacağımızı umuyorduk, ancak bu bölümde de pek bir değişiklik olmadığı gözüküyor. Paralel, serial, disk drive, RGB monitör ve güç girişi sökelleri yerli yerinde duruyor. Ancak birden sağdaki iki tos girişi görüyoruz. Bunlar TV modülatörün çıkışları olup. birincisi full color composite, ikincisi ise RF sinyal çıkışlarını içeriyorlar. RF sinyali bilgisayarı direk olarak televizyona Sağlayabilmemizi sağlıyor. Diğer çıkış ise video ile iletişim kurmasını sağlayan composite video çıkışı olarak işlev görüyor.

A600'ün İÇİNDE NE GİBİ DEĞİŞİKLİKLER VAR?

Amiga işletim sisteminin en son halkası olan Workbench 2.05, bilgisayarla birlikte diskette veriliyor. A600'ün içindeyse ROM 2.05 halihazırda mevcut bulunuyor. Ana işlemci olarak yine vefakar 68000 kullanılmış. Hız konusunda herhangi bir tartışmaya girmek istemeyen Commodore, 7.14 MHz hızda sabit kalmayı tercih etmiş görünüyor.

Grafik ve ses chipleri ise, Amiga 500+ modeliyle aynı gözüküyor. Yeni Denişe 8373 ECS (Enhanced Chip Set) görüntü modlarına direk olarak ulaşabiliyor. 8375 Nolu Süper fat Agnus sayesindeyse Chip RAM"! 2 MB'a kadar arttırabiliyorsunuz. Chip RAM, custom Chipler tarafından. 68000 kullanılmadan, direk olarak ulaşılabilen bir adres bölgesini oluşturuyor. Bu sayede animasyon ve ses effektleri bu bölgede hızlı ve rahat olarak çalıştırılabiliyor. A600'e sadece 512K ek RAM eklemek mümkün. Bunun yanısıra Commodore -'un yeni RAM kartı olan A601, 1 MB hafızasıyla, A600'ü 2M'a yükseltiyor. Ancak burada yine önemli bir sorun ortaya çıkıyor. A600'ün genişleme limiti sadece 2MB!

YAPILMIŞ OLAN BÜYÜK DEĞİŞİKLİKLER NELERDİR ?

Hafızanın sadece 2MB ile sınrlı olması, yeni dizayn edilmiş bir bilgisayar için hiç de pozitif bir puan sayılmaz. Fakat burada, yeni A600'ün sol yanındaki genişleme yuvası imdada yetişiyor.

Buraya içten bağlı olan IDE konnektörü. iç kısma. 2.5" harddisk bağlama olanağı getiriyor. Bu tip AT harddiskler daha çok LAP TOP bilgisayarlar için imal edilmiş olup. A600 tarafından da kullanılmaktadır. Ancak bu konnektöre başka herhangi bir genişleme aparatı bağlanamıyor.

IDE konnektörü normalde gereksiz bir adım olarak gözüküyor. Ancak, klasik Amiga'larda genişleme yuvasının, genel olarak sadece harddisk için kullanıldığı düşünülürse, o kadar da kötü gözükmüyor. Minyatür IDE harddiskler taşınabilir PC'ler için kullanıldıklarından, piyasada rahatlıkla bulunabiliyor.

Bunların dışında, en önemli sorunlardan biriyse, A600'ün A570 CD ROM Drive ile uyumlu olmaması. Bu konu Commodore'un A500'ü piyasadan kaldırmasının mantıksız olduğunu gösteriyor.

TEHLİKELİ BİR MACERA MI?

Amiga 600'ün çıkışındaki en büyük etkenin, dünyadaki konsol oyun pazarında bir rekabet ortamı yaratmak olduğu düşünülüyor. Bunun en güzel örneği ve en iyi kanıtı olarak, A600'ün sol yanındaki ROM kart yuvası gösterilebilir.

ROM kartları, üzerlerine ROM chip'i işlenmiş ufak plastik kartlardır. Prensipte incelenirse konsol makinalarında kullanılan kartlarla, bu kartlar arasında herhangi bir fark gözükmemektedir. Kart Arabirimi, diğer konsollarda kullanılan kartlarla aynı standart yapıya sahiptir. PCMCIA/IEDA ismi verilen arabirim. 16KB'tan 4MB'a kadar olan ROM kartları kullanmaya olanak sağlamaktadır.

ROM kartlar, yapılarından ötürü korsan kopyalamaya karşı güvenilir bir avantaja sahipler. Bu sayede CD'lerde olduğu gibi kopyalama saltanatına bir son verilmesi düşünülüyor.

A600'deki diğer bir değişiklik ise, bir giriş Chip'i olan Gary üzerinde olmuş. Gayle adındaki yeni chip. Gary'nin nöbetini devralıyor ve ROM karttan gelecek giriş işlemlerini kendi bünyesinde topluyor.

NE GİBİ PROBLEMLER ÇIKARIYOR?

Amiga kullanıcılarının gördüklerinde gösterdikleri tepki, en büyük problemi oluşturuyor: "Çok küçük gözüküyor. Bana eski C64'leri hatırlatıyor". Bu düşünceler ilk görüşteki tepkiler olarak kavranabilir. Amiga 600 cidden ufak bir makine. İki elinizin arasına aldığınızda, ağır ve kütleli olduğunu hissediyorsunuz. Üst yüzeyinin tümüne yakınının klavyeden oluşmasına karşılık, A500 ile karşılaştırıldığında, klavyesinin daha kullanışsız olması bir dezavantaj olarak görülüyor.

İkinci probleme gelelim. En büyük sorunlardan biri. Nümerik klavyenin eksikliği. Birçok programda, bu klavyenin yokluğunu hissediyorsunuz. Uçak simülasyonlarının çoğunun bu klavye setini kullandığını gözönüne alırsanız, artık uçmanın mazide kaldığını rahatlıkla anlayabilirsiniz. Ayrıca Deluxe Paintin perspektif komutları için nümerik klavyeyi kullanması, A600 de resim çizecekleri bayağı üzeceğe benziyor.

A600'ün içini açtığınızda, harika bir mühendislik harikası diye düşünüyorsunuz. Devrelerin birbirleriyle tümleşmiş olması, ufacık entegrelerin, board'un sağına soluna serpiştirilmesi insanda cidden hayranlık uyandırıyor. A500 farkıysa SMT (Surface Mount Teknology) kullanmış olmasından kaynaklanıyor. Bu sistemde entegreler direk olarak board üzerine lehimleniyor. Soket gibi elemanlar devre dışı bırakılıyor. Bunun anlamı herhangi bir kişi, entegrelerden birini evinde değiştiremiyor demek oluyor. Bu makinanın genişleme olanaklarını neredeyse kökünden azaltıyor. Düşünün, 8520 entegreniz yandı. Makineyi alıyorsunuz ve Teleteknik'in yolunu tutuyorsunuz. Birden Napoleon'un sözleri aklıma geldi. "PARA, PARA, PARA!!!".

SMT teknolojisinin diğer yan ürünlerin kullanımını engellemesi de söz konusu oluyor. Örneğin 68000 SMT olduğu için buraya herhangi bir hızlandırıcı takamıyorsunuz. Ya da Gary'i kullanan 2MB kartları havalarını alıyorlar. Bu makine daha çok oyun kullanıcıları için uygun görüldüğü varsayılıyor. Halbuki birçok oyun

Kickstart2.0 ile çalışmıyor. Bunu 1.3/2.0 kickstart switch ile hallderim diyorsanız, havanızı alıyorsunuz. Çünkü ROM 2.0'da Boarda lehimli. Bunun bir dezavantajı da ilerleyen kickstart versiyonlarını kullanamamak oluyor. Örneğin kickstart 3.0 çıktığında, siz hala kick 2.0'ın ne kadar harika bir program olduğunu iddia ediyor oluyorsunuz.

Bir başka açıdan bakılırsa, A500'de bulunan expansion portun, A600'de olmaması bayağı sorunlar getiriyor. Örneğin A500 için üretilmiş olan hiçbir expansion hardware'i kullanamıyorsunuz. Zaten dışarıdan takılacak ne var ki, harddisk veya RAM kartı. Onlar zaten A600 içinde var. 20 MB bir harddisk için 100 sterlin extra para ödeyebilirim diyebilirsiniz. Ancak kazın ayağı öyle değil. IDE kontrol kartının kullanabildiği maximum harddisk kapasitesi 120Mb olarak belirli (fiyatı benim zeka seviyemi aşıyor). Ayrıca kontrol kartı AT olduğundan, sadece bir adet harddisk sürebiliyor. Halbuki SCSI kontrol kartları öyle mi?.. Aynı anda yedi adet aleti kontrol edebiliyorsunuz. Bunlar laser printer'dan harddiske, Scanner'dan Tape Streamer'a kadar değişen aletler olabiliyor. A600'de bunları kullanmayı unutuyorsunuz (bazıları paralel port tarafından destekleniyor -kağnı hızıyla!!!-).

Bir başka sorun, Commodore'un harddisk satışını tekelinde tutup tutmayacağı Tekelinde tutarsa ve harddisklerin format ve utility programlarını normal yollarla vermezse, dışardan aldığınız bir harddiski uydurmak için bayağı zorlanacaksınız. Bunun sonucu olarak kullanıcılar harddiskleri Commodore'dan satın almak zorunda kalacaklar. Aynı şekilde Türkiye'de de Teleteknik'ten (Kulağım çınladı, Napoleon beni andı galiba!!).

Şimdilik ikinci tekel olayı RAM kartı yaşanıyor. A600'ü 2MB'a yükseltme için A601 RAM kartını almak zorundasınız. Piyasadaki diğer RAM kartlar pinleri farklı oldığından A600'ü desteklemiyor (Napoleon Teleteknik'in normal RAf kart fiyatlarını biliyorsam; anlarsınız-).

Diğer bir problem ise, PC emulator kartlarının hiçbir şekilde kullanılamaması. Çünkü bunları takabilmeniniz için ne bir expansion slotu ne RAM genişleme yuvası, ne de soketli bir 68000 bulunmakta. Sonuç fiyasko Zaten PC iyi bir makine değildir diyebilme gururuna sahip olursunuz.

Tamam A600'ün de kendi çapında bir expansion slotu var (Credit kart slot). Peki var diyelim, ama buraya takılacak ROM kartların fiyatlarının ne kadar olduğunu biliyor musunuz ?

Bunların dışında ufak tefek sorunlar da var, ancak yukardakilerinin yanında o kadar ehemmiyeti bulunmamakta.

İYİ YANLARI DA VAR...

Commodore firması, birçok makinede görülmeyen bir olayı bu makine için veriyor. Tam bir yıl garanti. Eğer makinenize imalattan dolayı oluşacak bir kusur olursa makineniz hemen değiştiriliyor. Tabii bu iyi görünen yanı. Türkiye'de hata imalat hatası da olsa, makineyi bozanın kullanıcı olduğu inancı, garanti meselesini de çöpe atıyor.

SONUÇ

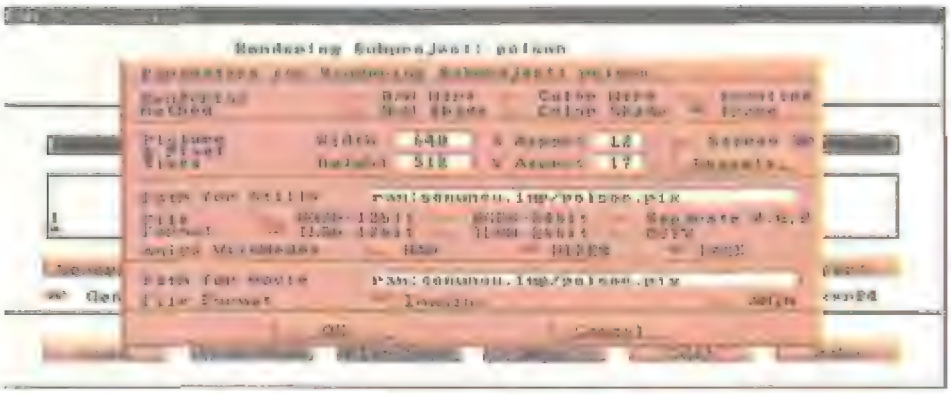
A600 ile ilgili yazıyı okurken, sizler neler hissettiniz bilmiyorum ama ben A500 veya A500+ varken, param olsa da A600'ü almazdım. Çünkü eski makineler için hardware üretimi hala devam ediyor. Ayrıca hiçbir software sorunları da yok Belki-ilerde A600'e bakışımız değişebilir. ama bugün için A600 ölü bir makinedir. Aklınız ve paranız varsa, sakın almayın Bu sayede bende Hardware dersanesini sürdürebileyim.

En güzel saatlerin sizin ve benim olması dileğiyle. Saygılar sevgiler.....

HIZIR ACİL
FASTEST AID

O.Mithat Olut

insanlar, herhangi bir yerde gördükleri bir şeye sahip olmak veya aynısını yapmak isterler. Bunu gerçekleştirmek için de birden harekete geçerler. İlk basta hiçbir engel onları durduramazmış gibi bir tutum içindeyse de, çoğu kez karşılaştıkları engeller nedeniyle yaptıkları işten soğuyup, vazgeçerler. Ancak sabretmeyi ve zorluklara karşı koyabilmeyi becerenler emellerine ulaşır. Elde edilen sonuç her-

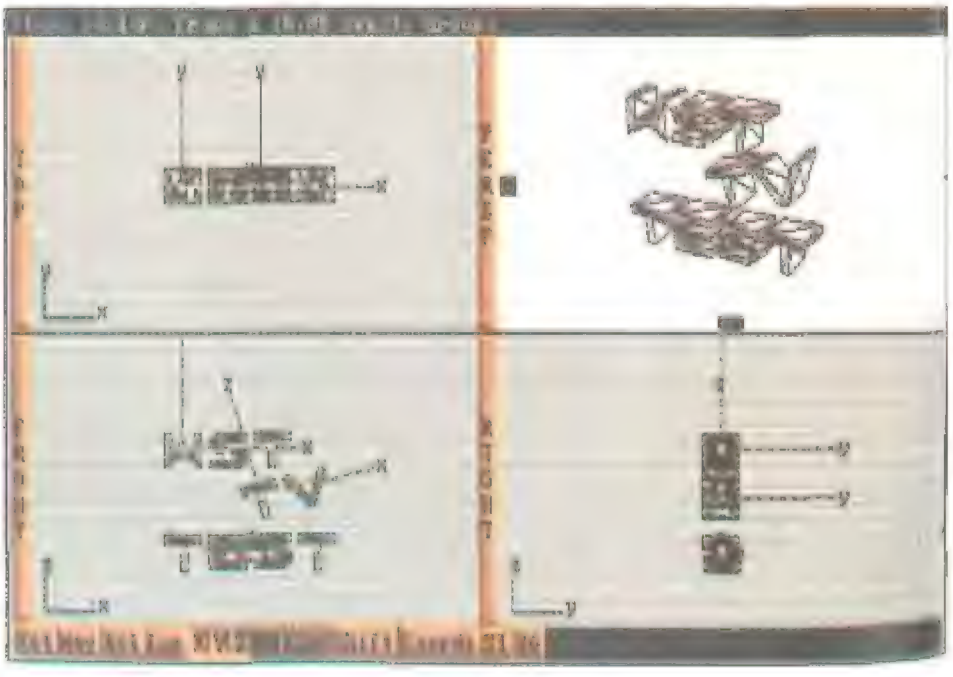


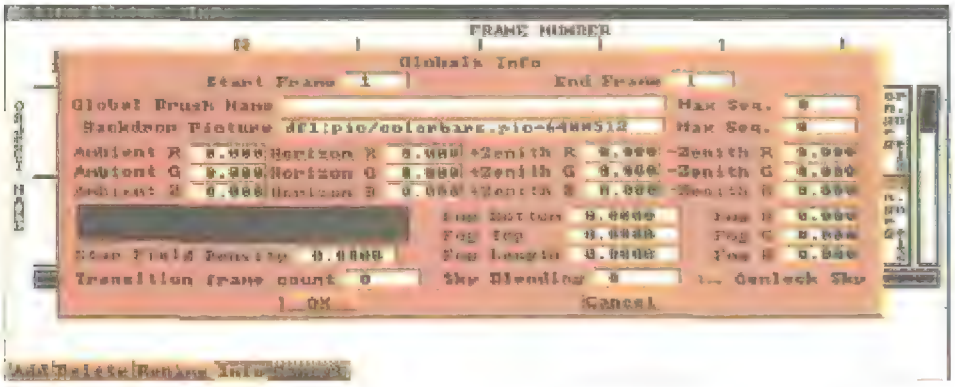
şeye değerdir (Eğer işe yaramazsa tecrübe olur.). Bir düşüncenizi denemek için hemen Imagine'i yükleyip, yeni fikirlerinizi gerçekleştirmeye çalışmışsanız, yukarıdaki durumlardan biri kesinlikle başınızdan geçmiştir. Size her durumda yılmamanızı önererek yeni bir yazıya başlıyorum. Bu ayki yazımda Imagine objelerinin görünüşünü belirleyen ve çok önemli olan ***bazı Attributes*** *değerlerini ağırlıklı olarak vereceğim. İleri görüşlülüğümü kullanarak, eğer günün birinde (belki de çok yakında) özel bir televizyon sahihi olmak isterseniz, kanalınızın ilk test yayınını hazırlamanıza yardımı dokunacak bir örneği ve en son olarak da yaptığı grafikleri video'ya geçirip, istediği renkleri elde edemeyenler için bazı bilgilere yer vereceğim (Giriş yazısının başlangıcını oluşturan düşüncelerin. Imagine datalarının aynı gün içinde beş kere read/write error vermesiyle uzaktan yakından hiçbir alalısı yoktur. Üçüncü şahıslara duyurulur.)*

Her akşam, televizyonumuzu açtığımızda, genellikle, hangi kanalda hangi programın bulunduğuna bakarız. Bu sırada kesinlikle gözünüze, daha test yayını yapmakta olan kanalların yayınları çarpmıştır. Bu yayınlarda genellikle bir müzik, kanalın adı ve çeşitli renkli çubuklar olur (Tarife bak!!). Şimdi eğer bir gün (belki yarın belki yarından da yakın) kendi özel televizyonunuzu kurmaya niyetlenirseniz, çalışmalarınız sürerken boşluğu kapatmak için bir test yayınına ihtiyacını/ olacak.

Esasında bu ayki yazının konusu, Imagine'in üç boyutlu resimleriyle iki boyutlu arka planları birleştirmek. Bunu Imagine bizim için otomatik olarak yapacak. Ama nasıl? Her şeyden önce ilk olarak arka planımızı oluşturacak resmin çizilmesi gerekiyor. Esasında bu renk barlarını üç boyutlu olarak, dikdörtgen prizmalardan yararlanarak da yapabiliriz. Ama değişiklik olsun diye iki ve üç boyutu aynı resimde kullanacağız. Arka planı kolaylıkla çizebilmeniz için gerekli renk değerlerini veriyorum. Paletinizi kullandığınız grafik programından bu verdiğim değerlere ayarlarsanız, zorluk çekmezsiniz. Renkler RGB olarak sırasıyla: 12-12-12, 12-12-0, 0-12-12. ü-12-0, 12-0-12, 12-0-0,0-0-12, 4-0-7. 15-15-15, 0-3-7, 1-1-1, 0-0-0. 2-2-2. Resminizi hazırlarken dikkat etmeniz gereken çok önemli bir nokta var: Resmin boyutlarıyla. Imagine'de kullanacağınız boyutun aynı olması lazım. Yani eğer arka plan resminiz 640*512 boyutlarında ise, Imagine'de kullanacağınız ekran boyutları da aynı, yani 640*512 olmalıdır. Artık resmimizi de hazırladığımıza göre, başka sorunumuz kalmadı. Şimdi bazılarınızın "640*512"lik resmi 7 Mhz'lik bir alette hesaplamak sorun değil de nedir?" diye sorabileceğini düşünerekten bir not eklemek istiyorum. Benim makinamın Ad-SPEED'i her ne kadar hesap süresini azaltsa bile o kadar çok bekleme yaratmıyor. Örnek resmi 28 dakika 35 saniyede, trace modunda ve 640*512 olarak hazırladı. Alt tarafı elde edeceğiniz resim daha uzun zamanda hazırlanacak, ama böyle şeyler için kaliteden fedakarlık etmenize gerek yok. Alt tarafı beklerken fazladan bir kitap daha okursunuz.

Artık Imagine'i yüklediğinize göre, işimize devam edebiliriz. İlk olarak **Detail Editor**'e girip, logonuzu, isminizi vs. hazırlayın. Yönlerini ve pozisyonlarını Perspective ekranından faydalanarak ayarlayın. Objelerinize **Attributes** seçeneğinden (F7) istediğiniz değerleri girdikten sonra, shift tuşunu basılı tutup, istediğiniz sırayla bütün objelerini/i seçin. Sonra **Group** seçeneğiyle hepsini tek obje haline getirin. Böylece objeyi hareket ettirirken ve kaydederken kolaylık sağlarsınız. Objeleri en son olarak gruplamamızın nedeni, bütün objenin özelliklerinin ayrı ayrı da olabilmesini sağlamak içindir. Yani eğer isterseniz ilk harf altın, ikinci demir, üçüncü gümüş vs. olarak tanımlayabilirsiniz. Ama gruplanmış objeler ne kadar çok olursa olsun tek bir obje gibi hareket edeceğinden, yalnızca tek özellik verilebilir. Objemizi kaydettikten sonra. **Stage Editor**'e geçip, kamerayı, ışığın ve objelerin konumunu ayarlamamız gerekiyor. Bunları daha önceden de anlattığım için kısaca geçeceğim. İlk olarak sahneye bir ya da daha fazla ışık kaynağı ekleyin. Bunu ilk yerine





en son da yapabilirsiniz, ama genellikle dikkatten kaçtığı için ilk olarak yapmanızı tavsiye ederim. Daha sonra m ve boşluk tuşunun yardımıyla her şeyin yerini ayarlayın. Camera View'i seçerek ekranınızın nasıl görüneceğini görebilirsiniz. Resme bir ışık kaynağı eklemeniz, onun her durumda ışık vermesi değildir. Bir örtünün veya lambanın altında kalan lamba nasıl ışık veriyorsa, burada da aynıdır. Eğer ışığınız objenin arkasında kalıyorsa, uzun bir bekleyişten sonra çok kaliteli siyah bir resme sahip olursunuz. Bu yüzden ışık kaynağını doğru olarak yerleştirdiğinizden emin olun. Eğer uyanma karşın ışık eklemeyi unutursanız, hesaplamadan önce program bunu size bildirip, ne yapacağını soruyor. Save **Changes** komutuyla yaptığımız işlemleri kaydettikten sonra, gönül rahatlığıyla **Project Editor'e** geçebiliriz. Şimdi yeni bir dosya açın. Boyudan arka planla aynı vermeyi unutmayın. Daha sonra **Action Editor'e** geçin. Burada Globals'te yer alan küçük kutuyu klikleyim Karşınıza bol seçenekli bir ekran çıkacak. Burada bize lazım olan **Backdrop Picture.** Arka plan resminizin bulunduğu yeri bu kutucuğun içine yazın (Örneğin: "Df 1 :Resimler/Poison/ZeroWatt.pic". Bu, ikinci sürücüdeki resimler/poison alt directory'sindeki Zero Watt, pic adındaki resim anlamına geliyor). Daha sonra **Save Changes** komutunu kullanarak. **Project Editor'e** geri dönün. Daha sonra ilk resmi seçip, **Generate** deyin. Hepsi bu kadar. Eğer yaptığınız grafikleri bana yollarsanız, bu sayfada görebilirsiniz. Bir sonraki yazıya kadar hoşçakalın.

HIZIR ACİL TIPS

Eğer video'ya kayıt sorunlarınız varsa, belki bu bilgiler işinize yarayabilir:

* Resimlerinizin paletlerinde 0 ile 15 arasındaki değerlerin hepsini değil, O'dan 12-13'e kadar olan değerleri kullanın.
* Beyaz, hiçbir zaman R-15, G-15, B-15 olmamalıdır. R-14, G-12, B-12 veya R-12, B-12, G-14 değerleri daha iyi sonuç verir.
* Kırmızı renkte video'da genellikle sorunlar çıkar. Bu nedenle kırmızı olarak R-8, G-0, B-0 veya R-10, G-0, B-4 değerlerini kullanabilirsiniz.
* Mavi, R-0, G-0, B-15 yerine R-0, G-l, B-ll olmalıdır.
* Yeşil olarak R-0 G-15 B-0 yerine R-3 G-12 B-2 kullanılmalıdır.
* Parlak san olarak kullanılan R-15, G-15. B-0 yerine, R-14, G-12, B-0 daha iyi bir sonuç verir.
* Turkuaz kullanımı, çok büyük sorun yaratır. R-0, G-10, B-10 veya daha üst değerlerin kullanılması iyi sonuç vermez. Bu yüzden en azından R-0, G-10, B-10 değerlerinin yeşil ve mavi renklerinin baskın bulunduğu yerlerde kullanılabilir. Kırmızının yanında kullanılmamalıdır. En iyi sonuç ise turquaz kullanılmamasıdır.

A T T R I B U T E S

MADDE ADI: KEMİK

	R	G	B	DİĞER
Color	235	212	174	—
Reflect	000	000	000	—
Filter	000	000	000	—
Specular	255	255	255	—
Dithering	—	—	—	150
Hardness	—		—	75
Roughness	—	—	—	0
Shininess	—	—	—	255
Index of Ref.			—	1.50
Fog Lenght	—	—	.....	

MADDE ADI: FLINT CAM
(Çakmak taşından imal edilmiş)

	R	G	B	DIGE
Color	015	015	015	—
Reflect	000	000	000	—
Filter	250	250	250	—
Specular	255	255	255	—
Dithering	—	—	—	0
Hardness	...	—	—	218
Roughness	.....		—	0
Shininess	—	—	—	7
Index of Ref.	—		—	1.03
Fog Lenght	—	—	—	—

MADDE ADI: ALTIN

	R	G	B	DIGE
Color	225	175	075	—
Reflect	000	000	000	—
Filter	225	175	075	...
Specular	255	249	219	—
Dithering			—	50
Hardness	—	—	—	192
Roughness	—	—	—	0
Shininess	—		—	255
Index of Ref.	—		—	1.75
Fog Lenght	—	—	—	—

MADDE ADI: sis

	R	G	B	DIGE
Color	255	255	255	—
Reflect	000	000	000	—
Filter	000	000	000	—
Specular	000	000	000	—
Dithering	—	—	—	255
Hardness	—	—	—	255
Roughness	: —	—	—	0
Shininess	:		—	255
Index of Ref.	;		—	1.50
Fog Lenght	: —	—	—	250

CLI MANAGER

GÖKHAN ÖZCAN/TUGAY DOĞ ANSEL

Merhaba!! Bu ay kullanışlı bir utility ile karşınızdayız. Bu utility programını Diskmaster'ın gelişmiş bir versiyonu olarak da kabul edebiliriz.

Öncelikle ekran düzenine bakalım. Ekranda directory'lerin gösterildiği iki pencere mevcut. Bunlardan soldaki, source (kaynak); sağdaki ise target (hedef) penceresidir. Pencerelerin altında sürücü seçimine yarayan kutucuklar bulunuyor. Ekranın en altında ise kullanabileceğimiz komutlar var. Bunlar:

MOVE: Üzerine mouse ile klikleyerek seçtiğimiz dosyayı bulunduğu sürücüden (örn: DFO, RAM gibi) silerek belirtilmiş olan diğer sürücüye kopyalar.

COPY: Source penceresindeki bir ya da daha fazla dosyayı target penceresine kopyalar. Move komutundan daha kullanışlıdır.

DELETE: Source penceresindeki seçilmiş file'ları siler. Kullanırken dikkatli olun, çünkü yanlışlıkla sildiğiniz bir file'ı geri getirmeniz son derece zordur.

TYPE: Seçilmiş file'ları sırayla printer veya monitöre basmaya yarar. Bu komut seçildiğinde çıkan seçeneklerin ilki file'ı printer'a, ikincisi ekrana basmaya yarar.

HEX-DUMP: Seçilmiş file'ların ASC-II'lerini gösterir. Pek fazla yararı yok; çünkü adreslerde değişiklik yapılamıyor.

PROTECT: Dosyaları belirtilen özelliklere göre korur. Bu komutu seçtiğimiz zaman, karşımıza sekiz tane seçenek çıkar. Bunlardan turuncu renkli olanlar seçilmiş, mavi renkli olanlar seçilmemiş demektir. Harfleri seçmek için üzerlerine klikleyim Zaten başlangıçta dört tanesi seçilmiş durumda.

Harflerin anlamlarını açıklamaya gerek duymuyorum; ama şu noktayı açıklığa kavuşturmak istiyorum: A, S ve P flaglarını, sadece Kickstart 1.3 sahipleri kullanabilirler.

RENAME: Seçilmiş bir directory veya file'ın ismini değiştirmeye yarar.

RELABEL: Disketin ismini değiştirmeye yarar.

EXEC: Seçilecek bir batch dosyayı çalıştırır. Batch dosyaya en basit örnek disketteki startup-sequence dosyasıdır.

IFF-PIC: IFF formatındaki resimleri görmemizi sağlar.

MAKEFILE: Bu seçeneği seçip isim girdikten sonra OK'a basarsak, verdiğimiz isimde bir file yaratılıp diskete kopyalanır. İşinize yarayacağını pek sanmam.

MAKEDUPL: Source penceresindeki seçilmiş bir dosyanın kopyasını çıkarır ve "copy of <dosya adı>" ismini verir. Workbench'teki duplicate seçeneğinin aynısının tıpkısıdır (ikiz kardeşler gibi).

MAKEICON: Bu seçenekle, karşımıza sekiz seçenek çıkar:

Disk-Icon: Disket ikonu yapar.

Trashcan-Icon: Çöp tenekesi ikonu yapar.

Drawer-Icon: Directory ikonu yapar.

Program-Icon: Herhangi bir dosya ikonu yapar.

Basic-Icon: Basic ile yapılmış programlar için ikon yapar.

Assembler-Icon: Assembler ile yapılmış programlar için ikon yapar.

C-Ikon: C ile yapılmış programlar için ikon yapar.

Project-Icon: Notepad ile yazılmış file'lar için ikon yapar.

MAKEDIR: Vereceğimiz isimle yeni bir directory yaratır.

STORAGE: Buffer'a dosya atar.

RECALL: Dosyayı buffer'dan geri çağırır.

CLR: Buffer'ı temizler.

C:ED: C directory'sinde bulunan ed komutunu çalıştırır. Eğer C'de ED komutu yoksa, bu seçenek çalışmaz.

INSTALL: Disketin boot bloğunu install etmeye yarar. Seçildiğinde açılan pencerenin sağ tarafında install seçenekleri bulunmakta.

1- Normal BootBlock

2- DOS-Block (NoBoot)

3- NoFastMem (Disket yüklenirken otomatik olarak megabyte'ı kapatır.)

4- VirusKiller (Hafızada virüs varsa otomatik olarak hard reset yapar.)

5- Password-BootBlock (Sizin belirleyeceğiniz bir kod sorar. Eğer kod doğru olarak yazılmazsa, disket yüklenmez.)

6- Colorscrolling (Gidip gelen yeşil ve kırmızı çubuklar arasından sizin belirlediğiniz bir textin kaymasını sağlar.)

Sol tarafta ise sürücü seçeneği var. Bunlardan install etmek istediğinizi seçin ve install seçeneğine basın.

C:INFO: C directory'sindeki info komutunu çalıştırır. C:ED seçeneğinde olduğu gibi, C directory'sinde Info komutu yoksa bu komut çalışmaz.

DISKCOPY: Bu ikonu kliklediğimizde. başlangıç ve bitiş tracklarını ve de source ve target drive'larını belirleyebileceğimiz bir ekran göreceksiniz. + ve - ile trackları azaltıp çoğaltabiliriz. OK seçeneği, kopyalama işlemini başlatır.

BACK: Cli-manager ekranını AmigaDOS ekranının arkasına atar.

FRONT: Back seçeneğinin tersini yapar.

EXIT: Programdan çıkmamızı sağlar.

INFO: Bunun ne olduğunu anlatmıyorum (süpriz olsun). Siz deneyin ve de görün. Eveeeet, komutlar bu kadar. Son olarak bize sorarsanız, bu utility Diskmaster'dan çok daha iyi. Siz gelin beni dinleyin ve bu programı alın.

Titanics Cruncher

Tanımı: Standart AmigaDOS hunk'ları içeren her türlü çalıştırılabilir programı sıkıştırarak diskette yer açmanızı sağlar. Sıkıştırılan program, eskisi gibi düzgün ve hatasız çalışmaya devam eder.
Bulunduğu disketler: Jason's Cruncher Disk #01
Savage UK!! Utilities Disk v2.0

Cem GENCER

Evet, uzun bir süreden sonra, yine bir cruncher programı açıklıyorum! Bu seferki cracker'lar tarafından hazırlanan ve özellikle cracker piyasasında bir hayli kullanılan bir program. Bu güzel programı Triad yapmış; tabii ki grafikleri bir arkadaşı hazırlamıştır. Programda ekran ve gadget'ları oluşturan gadget'lar gerçekten pek hoş! Bu programın bir diğer özelliği de sıkıştırdığı programların başına koyduğu loader ile decrunch işleminin daha program yüklerken yapılması! Şimdiye kadar hiçbir cruncher programında böyle bir fonksiyon yoktu.

Program yükleme sırasında sıkıştırılmış datayı beşer KByte'hk paketler halinde hafızaya almakta ve burada bu paketleri hemen açarak hafızadaki açılmış programın sonuna eklemekte. Gayet enteresan bir yöntem. Kullanılan loader'ın karışıklığı da programı değiştirmek isteyenleri engelliyor. Fakat çoktan PowerPacker 4.0 çıktı. Bununla Titanics ile sıkıştırılan bir programı açmak hayli basit. Her neyse artık programımıza geçelim isterseniz...

Program çalıştırıldığında karşımıza mavi tonlarında hazırlanmış bir ekran çıkmakta. Bu. programın ana ekranıdır. Ekranın sol yarısını kaplayan boş alan mesaj ve direetory'lerin görülebileceği pencere-

dir. Sağ tarafta ise programı kullanmamızı sağlayan çeşitli gadget'lar mevcut. Hemen bu gadget'lara göz alalım. İlk karşıma çıkan gadget. **Crunch Menu** adını taşımakta. Bununla programın esas sıkıştırma menüsüne geçebiliriz. Burayı az sonra inceleyeceğiz.

Ana ekrandaki diğer gadget'lar da şöyle: **Help** ile program hakkında bilgi alabilir, **Quit** ile programdan çıkarsınız.

Select Source ve Select Dest gadgetları yardımıyla disketin directory'sini alarak sıkıştırılacak programın ismini bu direetory'i klikleyerek belirleyebilirsiniz. Bu iki gadget'tan birini seçtiğinizde gadget bölümünün en üst iki satırı değişecektir. Buradaki **Parent Dir** ile bir üst directory'e çıkabilirsiniz. İkinci gadget satırında yer alan device gadget'larıyla direetory'sini görmek istediğiniz device'ı belirleyebilirsiniz. Seçtiğiniz file'ın path'i ve ismi **Source** veya **Dest** satırlarının yanında bulunan string gadget'larında yer alacaktır. File seçme işlemini bitirince, **Selected** gadget'ı ile tekrar eski gadget'larımıza kavuşabiliriz. Seçilen programın uzunluğu **Source Length** yazısının altında yer alan kutuda yazılacaktır.

Sıkıştırma bittiğinde de programın yeni uzunluğunu **Destination Length** yazısının altında yer alan kutudan okuyabiliriz.

Son olarak da sıkıştırma menüsüne değinmek istiyorum; Crunch Menu gadget'ına klikleyerek bu menüye ulaşabilirsiniz. Burada da sadece en üst iki gadget salın değişecektir. Burada yer alan ilk gadget **Start'tır** ve adından da anlaşılacağı gibi sıkıştırma işlemini başlatmanızı sağlar. **Protection** yazısının yanında yer alan gadget, bir toggle gadget'tır. Bunu Off ya da On konumuna getirebilirsiniz. İşlevi de gayet basit, sıkıştırılan programı şifreleyerek monitör programlarıyla açılmasını daha da zorlaştırır. İlk sırada yer alan **Quit** ise bir önceki Quit gadget'ından farklı olarak sadece crunch menüsünden ana menüye dönmemizi sağlar. Crunch menüsünde ikinci sırada yer alan proportional gadget ile sıkıştırma işleminin süresini belirleyebilirsiniz. **Fast** tarafında sıkıştırma işlemi hızlı yapılır, fakat oluşturulan program da pek kısa olmaz. **Slow** modunda ise mümkün olan en yoğun sıkıştırma işlemi yapılır, fakat işlem de buna göre uzun olur. Bunu. tabii ki kendi dilediğiniz şekilde ayarlamakta serbestsiniz.

Son olarak da ana menüdeki **String** gadget'ını izah edeyim. Buraya yazacağınız karakterler, mesaj satın decrunch işlemi sırasında ekrana basılır.

Program sıkıştırma işlemindeyken dosyayı ilkönce hunk'larına ayırır ve bu hunk'ların her birini sırayla sıkıştırır. Her hunk'ta sıkıştınlacak olan byte miktarını mesaj penceresinde görebilirsiniz. Bu değer, işlem sürdükçe azalacaktır. Son hunk da sıkıştırıldıktan sonra da, program belirlediğiniz isimle diskete (ya da RAM:"e) kaydedileceklir.

İyi kullanımlar ve de hoşçakahn ...

Bootblock Massacre

Tanımı: Düşmanlarınızın disketine boot virüsü enjekte etmenizi ya da bootblock'u virüslü disketleri aşılayarak düzeltmenizi sağlar.
Bulunduğu disketler: Savage UK!! Utilities Disk v2.0

Cem GENCER

Evet, yine bir virüs temizleme programı! Bu seferki diğerlerine göre biraz daha farklı. Bu programı kullanarak sevmediğiniz kişilerin disketine virüs yerleştirebilir ve onları sinirlendirebilirsiniz. Tabii bu işi yapmanızı önermiyorum, ama programı yazan bu amaçla yazmışsa ben **ne** yapabilirim?!

Program, bir cracker olan The Dark Lord tarafından yazılmış. Bu şahıs, bir zamanlar ünlü bir grup olan The Wizards Inc. grubunun en önemli elemanlarından biriymiş. Ancak bir cracker'dan böyle muzur bir program beklenilebilir! Epey eski (29.11.1988'de yazılmış) olmasına rağmen hoş bir programa benziyor.

Programı çalıştırdığımızda, başta program ve programı yazan hakkında bilgi alıyoruz. Burada sol mouse tuşunu klikleyerek programın esas menüsüne gelebiliriz. Burada tüm işlemler fonksiyon tuşlarıyla yapılmakta. Ekranın ortasında noktalarda oluşan bölgede o an disket sürücüdeki (DFO:) disketin boot-block "unun içeriğini ASCII olarak görebiliriz. Bunun hemen altında da aktif drive ve hafızadaki buffer'da hangi bootblock olduğu belirtilmekte. Programcının İngilizcesine bakılırsa (Puffer kelimesi Almancadır!) bu kişinin bir alman olduğu gözümden kaçmıyor. Zaten cracker'ların büyük bir kısmı da Almanya'da yaşamakta. Gelelim programın menüsünde yer alan 20 fonksiyonu tanıtmaya:

Fİ- Normal bootblock: Diskete normal, temiz bir bootblock yerleştirir.

F2- Protector bootblock: Diskete, virüs koruyuculu bir bootblock yerleştirir.

F3- Create SCA virus: Takılı olan diskete Amiga'nın ilk virüsünü, SCA'yı yerleştirir.

F4- Create ByteBandit virus: Diskete çok hızlı yayılabilen ByteBandit virüsünü yerleştirir.

F5- Create SystemZ Antivirus: Diskete SystemZ virüs avcı programını yerleştirir.

F6- Creaate DASA.02 virüs: Diskete DASA virüsünün .02 versiyonunu yerleştirir. Bu, bir hayli karışık ve hızlı yayılabüen bir virüstür!

F7- Create Memchoice bootblock: Disketin başına hafıza açma/kapama menüsü koyar. Bu şekilde FastMem ile çalışmamakta direnen bazı oyunları çalıştırabilirsiniz.

F8- Read bootblock: Takılı olan disketin bootbiock'unu okuyarak ekranda ASCII olarak basar.

F9- About this programm: Program hakkında kısaca (!) bilgi almamızı sağlar.

F10- End the massacre: Programdan çıkmamızı sağlar.

Şimdi de ekranda ikinci kolon olarak gözüken fonksiyonlara bir göz atalım. Bunları normal tuşlara basarak gerçekleştirebilirsiniz.

1 - Read bootblock to puffer: Disketin bootblock'unu hafızadaki buffer bölgesine okur.

2- Read bootblock to disk: Disketin bootblock'unu diskete bir file olarak yazar.

3- Write puffer to bootblock: Hafızadaki buffer'da yer alan bootblock'u diskete yazmamızı sağlar.

4- Write puffer to disk: Hafızadaki buffer'da yer alan bootblock'u diskete file olarak kaydetmemizi sağlar.

5- Display puffer: Hafızadaki buffer'ın içeriğini ASCII olarak ekranda gösterir.

6- Clear puffer: Hafızadaki buffer'ın içeriğini temizler.

7- TimeBomb creator: Bu, disketin bootblock'una bir zaman bombası koymanızı sağlar. Bu zaman bombası sayesinde disketleri bozabilirsiniz. Timebomb programı hafızaya install edildikten sonraki beşinci resette devreye girecek ve drive-'an güzel (!) sesler gelmesini sağlarken takılı olan disketi de bozacaktır. Bu timebomb programı, programın şu anki versiyonunda tam doğru olarak çalışmamakta. Bu yüzden bu fonksiyonu kullanmak istiyorsanız, programın bir sonraki versiyonunu beklemek zorundasınız.

8- About timebomb: Timebomb fonksiyonu hakkında kısa bilgiler verir.

9- Short message: Programcı tarafından arkadaşlarına yazılmış kısa mesajlar içeren bu fonksiyon pek ilginç değil.

HELP- Help & the Greetings: Programın ilk açılış ekranını tekrar görmenizi sağlar.

Program bu kadar, umarım fazla virüs yaratmazsınız; zira her yaratılan virüs bütün İstanbul piyasasını en fazla üç ayda dolaşabilir. Virüslerin de bana gelmesini hiç istemiyorum!

Hoşçakalın...

KISA UTILITY'ler

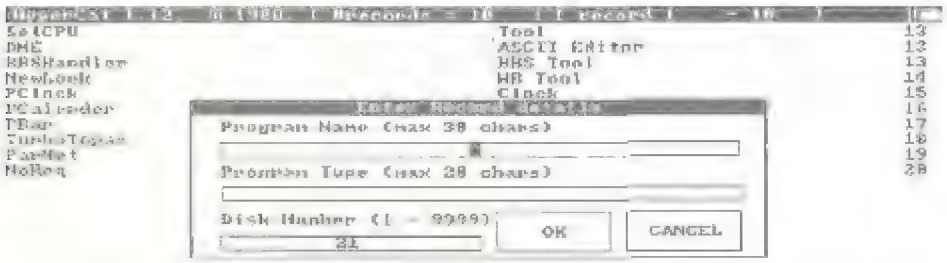
HyperCat vl.12

Tanımı: Disketlerdeki program arşivinizi düzenli bir şekilde tutmanızı ve gerektiğinde yazıcıyla basmanızı sağlar.

Bulunduğu disketler : Savage Utilities 2.0

Cem GENCER

Evet, işte başka bir utility daha! Bu seferki utility'miz gayet kısa bir program. Yaptığı iş. birçoğumuzun elinde bulunan (belki de yüzleri aşan) disket arşivimizin düzenli bir listesini çıkarmak. Kullanım kolaylığı açısından da gelişmiş programları aratmayacak nitelikte diyebilirim. Bu programı en başta oyun ve program satan dükkanlara tavsiye ederim; zira çoğunun listesi düzensiz ve de eksik. Programın kapasitesi ne yazık ki sınırlı. En fazla 9999 disket kaydı alabilen bu program, eminim hepinizin isteklerine cevap verecektir. Şu an sanmam ki disket arşivi 5000-6000'i geçen binleri olsun. Benim arşivim bile 4500 diskette kaldı. Nedense piyasada da hiç yeni güzel program çıkmıyor. Eskiden (2-3 sene önce) ne güzeldi; her hafta oyun haricindeki programlar 30 disketi geçerdi de programlan incelemem biraz vaktimi alırdı. Oysa şimdi... Ayda 2-3 utility disketi çıksa bayram edeceğiz.



Her neyse, dilerseniz hemen programımızın açıklamasına geçelim; program yedi ana menü ve bunların fonksiyonlarından oluşmakta. İlk menümüzün adı Project. Burada **Open** (<sağ Amiga>+<0>) yardımıyla daha önceden hazırlanmış bir katalog dosyasını yükleyebilir ya da **Save** (<sağ Amiga>+<S>) yardımıyla hazırlamış olduğumuz bir katalog dosyasını diskete kaydedebiliriz. Yükleme ve kaydetme işleminde programın tek dezavantajı gözüme çarpıyor; o da doğru düzgün bir file-requester'ın olmaması. Katalog dosyasının ismini basit bir yazı requester'i yardımıyla girmemiz gerekmekte. **New** yardımıyla hafızada işlenen katalog dosyasını silebiliriz. **Quit** (<sağ Amiga>+<Q>) ise, her zamanki gibi programdan çıkmamızı sağlamakta.

Sort menüsü yardımıyla, arşiv listemizi istediğimiz şekilde sıraya dizebiliriz. Burada sıralama işleminin ister program isimlerine göre **(Name)** (<sağ Amiga>+<1>) yapılmasını sağlayabiliriz, istersek de program tiplerine (Type) (<sağ Amiga>+<2>) göre. Tabii disket numaralanna göre de sıralama **(Disk number)** (<sağ Amiga>+<3>) yapmak mümkün.

Listede belli bir girişi aramak için **Find** menüsündeki fonksiyonları kullanabiliriz. Burada **Name** (<sağ Amiga>+<N>) fonksiyonunu çağırdığımızda, bizden aranmasını istediğimiz karakter dizisi girmemiz istenecektir. Bu karakter dizisini isminde bulunduran tüm arşiv kayıtlar kliklenmiş konuma getirilecek ve negatif olarak gösterilecektir. Aynı şekilde **Type** (<sağ Amiga>+<T>)He de belli bir tipte olan programlan seçmek mümkün. **Disk number** yardımıyla da belli iki numara arasında kalan tüm disketlerin seçilmesini sağlamak elinizde.

Delete menüsü, istediğimiz arşiv kayıtlarını silmemizi sağlamakta. Burada silmek istediğimiz arşiv kayıtım yine üç şekilde belirleyebiliriz: **Name** (<sağ Amiga>+<8>) yardımıyla silinmesini istediğimiz arşiv kayıtlarının isimlerinin başlangıcını girebiliriz. **Type** (<sağ Amiga>+<9>) ile belli bir gruba ait program kayıtlarını komple silebiliriz. Son şık olan **Disk number** (<sağ Amiga>+<0>) ise istediğimiz disket numaralarını silmemizi sağlar.

O an hafızada bulunan arşive kayıt eklemek için **Insert** menusunu kullanmamız gerekmekte. Burada iki yöntemden birini kullanabiliriz: Birincisi her kaydı elle teker teker yazmak. Bu yöntemi Record (<sağ Amiga>+<R>) yardımıyla gerçekleştirebiliriz. Her bir arşiv kaydı için belli sayılarda karakterler kullanabiliriz. Bunlar isim için 30, program tipi içinse 20 karakterdir. Disket numarası, 1 ile 9999 arasında olabilir. İkinci yöntemse, istediğimiz disketteki file'ların hepsini birden otomatik olarak arşivler. Bizden sadece disket numarasını ve arşive eklenecek disketin hangi disket sürücüde bulunduğunu belirtmemiz kalıyor. Program o sürücüyü kontrol ederek diskette bulunan tüm file'ları teker teker arşive aynı disket numarasıyla ekler. Bu yöntemin tek dezavantajı, istemediğimiz dosyaları da (libs, s, devs gibi directory'lerde bulunan file'lar) otomatik olarak arşive eklenmesi. Fakat burada Delete menüsü yardımınıza yetişiyor ve istenmeyen tüm file'lan silmemizi sağlıyor. Otomatik kayıt girme yönteminin ikinci dezavantajı ise bazen disketlerdeki file isimlerinin istemediğimiz şekilde olmasıdır. Bu, özellikle utility disketlerinde sorun olabilir; zira genelde bu disketleri hazırlayanlar file isimlerini ya sayılarla ya da saçma sapan harflerle değiştirmektedirler. Programımızın ne yazık ki bu yanlış isimleri düzeltecek fonksiyonu yok (nedense?!!!). Insert menüsündeki en son fonksiyon olan **Exclude .info files** (<sağ Amiga>+</>) ise <*.info> dosyalarının arşiv listesine eklenmesini engellemekte. Bunlar bildiğimiz gibi file'lara ait ikon dosyaları.

Display menüsü yardımıyla ekranda görülen arşiv listesini yukarı ya da aşağı kaydırabiliriz. **Forward** (<sağ Amiga>+<F>) bir ekran ileriye doğru hareket sağlarken. **Backward** (<sağ Amiga>+<B>) bir ekran geriye doğru hareket etmemizi sağlar. **Top** (<sağ Amiga>+<[>) liste başına. **Bottom** (<sağ Amiga>+<]>) sonuna gitmek içindir. Programımızın son menüsü de arşiv listesini yazıcı yardımıyla kağıda basmamızı sağlamakta. **Name** (<sağ Amiga>-K->) sadece arşivdeki program isimlerini toplu bir şekilde basar. **Name/Disk number** (<sağ Amiga>-K=>) ise iki kolon şeklinde tüm arşivde bulunan program isimlerini ve numaralarını basmamızı sağlar. Son fonksiyon olan **Name/Type/Disk number** (<sağ Amiga>+o), arşivdeki tüm kayıtlan üç kolon (isim, tip ve numara) halinde basar.

Evet, bu kadar; hayli kısa, değil mi? Ama yaptığı iş bence gayet faydalı.

Hadi hoşçakalın ...

KICK Pascal

F.Kağan Gürkaynak

Geçen ay meydana gelen yanlışlıktan dolayı yazımızı tekrar yayınlıyor ve özürlerimizi kabul etmenizi diliyoruz.

Tüm Pascal hayranları merhabalar. Söz verdiğimiz gibi bu aydan itibaren köşe haline gelerek her ay kısa örnek programlar yazacak ve bunların çalışmasını öğrenirken Amiga sistemi ile ilgili birkaç yararlı bilgi edineceğiz. Basic köşesinde olduğu gibi, bu örnek programlan mümkün olduğu kadar kısa tutmaya çalışacağım. Böylece hatalar en aza indirgenmiş olacak ve siz de programlan sıkılmadan yazabileceksiniz. Burada anlatılanlar sadece Pascal için geçerli konular değil. Programları istediğiniz dilde yazabilirsiniz, ama bu köşe dahilinde tüm program örnekleri Pascal dilinde olacak.

Belki onuncu defadır tekrarlıyorum, merak ettiğiniz sorunları bana yazabilirsiniz (Cevap bile veriyorum!!), ancak konu seçimini bana bıraktığınız sürece ben belirli bir sıra izlemeden, fazla derin olmayan konulara atlayacağım. Mümkün olduğunca konuları tek yazıda bitirmeye özen göstereceğim.

Programlarda sık sık Amiga*nın Library"lerine ve bu Library'lere ait fonksiyonlara rastlayacaksınız. Bu fonksiyonları yazıda basitçe tanıtacağım ama, kendi programlarını geliştirmek isteyenler mutlaka Addison Wesley'in Amiga ROM Kernal Manual - Includes and Autodocs kitabını edinmeliler. Ben koşullanan sıraladım, anlaşmaya vardıysak hemen başlayalım.

Amiga kullanıcısı ile iletişim» geçmek için GUI adı verilen (Graphical User Interface) ve ekranlar, pencereler, tanımlı tuşlar ve menülerden oluşan bir sistem kullanır. Amiga kullanırken sık sık bu sistemin öğeleri ile karşılaşırız. Biraz örnek vererek açıklamaya gayret edelim. İlk etapta ekranlar vardır. Ekranların belirli bir çözünürlüğü ve renk sayısı bulunur. Aynı anda farklı özelliklere sahip ekranlar olabilir. Ekran tek başına çalışma için yetmez, o ekran içinde, içinde bulunduğu ekranın özelliklerini taşıyan pencereler bulunur. Bu pencereler sayesinde çeşitli programlar kullanıcı ile iletişime geçebilirler. (Biliyorum, biliyorum masal kısmı gerçekten sıkıcı). Bu pencereler üzerinde bazı anlamlı düğmeler vardır. Bu düğmeler kullanılarak pencerelerin boyutları değişı irilebilir, ekrandan kaldırılabilir veya içerikleri kaydırılabilir. Amiga sisteminin bir bölümü bu işlerle ilgilenir. Bu kısım Intuition Library'sinden başkası değil. Intuition Library'sini kullanarak ekranlar, pencereler ve bunlara bağlı elemanlar üzerinde tam hakimiyet kurabilirsiniz. Bu ayki amacımız bu olaya biraz açıklık getirmek.

Yukarıda kabaca belirttiğim gibi, ekranlar ve pencereler sistemin temel parçalan. Ekranlar, görüntü özelliklerini tanımlarlar. Bu ekranların içinde bu özellikte iletişim elemanları, pencereler açılır (Bir program çalışmak istiyorsa ve çıkış verecekse, mutlaka bir pencere açmalıdır.). Bir pencere, içinde bulunduğu ekranın malıdır. Başka bir ekrana geçemez. Ekrana bağlı olarak hareket eder. Bu en temel kavramlann ardından ekran ve pencerelerin hafızada nasıl tanımlandığını bilmemiz gerekli. Gerek ekranlar ve gerek pencereler, hafızada özelliklerini anlatan değerlerin arka arkaya yazıldığı bir listeden ibarettir. Bu listelerin yapısı standarttır. Programlarken, bu tür listelere ulaşmak için Include dosyalarındaki tanımlardan faydalanırız. Hemen örnek veriyorum. Diyelim ki, hafızada herhangi bir ekranın listesinin başlangıç adresini bulduk (Her ne yoldan bulmuşsak, elimizde bir p screen tipi değişken var.). Autodocs kitabından arayarak bu listedeki 16. byte'ından itibaren ilk iki byte'ın (İlk word'un) Mouse'un x koordinatını verdiğini bulabiliriz. Ne var ki, bu bilgiyi bu şekilde kullanmayız. Bunun yerine son derece şık bir çözüm olarak Include dosyalarında yapılan tanımlardan yararlanırız. Listenin bu elemanın adı MouseX olarak tanımlanmış, ser değişkeni p screen tipi bir değişken olmak üzere (p screen tipi değişken. Include dosyalarında tanımlanıyor). Mouse'un X koordinatını bulmak için:

```
mx := scr^.MouseX;
```

demek yeterli oluyor. Dikkat ederseniz, p screen bir record pointer'ı olarak tanımlanmış. Gerçekten include dosyalarını karıştırarak bu tanımı bulabilirsiniz. Peki, tanım isimlerini nasıl mı bulacaksınız? Tanımlanan isimler standarttır. Autodocs kitabındaki tanımlan kullanabilir veya zahmete girerek include dosyalarını karıştırabilirsiniz. Bu uygulamanın sayısız yararı var. Bir kere program anlaşılır bir hale geliyor. Ayrıca sabit değerlere bağlı değil. En önemlisi yeni Kickstart versiyonlarına kolayca uydurulabiliyor.

Bakalım ekranda neler tanımlı:

(Autodocs H-56)	NextScreen	FirstWindow
LeflEdge	TopEdge	Width
Height	MouseX	MouseY
Flags	Title	Default Title
BarHeight	BarVborder	BarHborder
MenuVborder	MenuHborder	WBorTop
WBorLett	WBorRight	WBorBottom
Font	ViewPort	RastPort
BitMap	LayerInfo	FirstGadget
Detail Pen	BlockPen	SaveColorO
Barlayer	ExtData	UserData

İşte bu bilgiler sürüsü, ekranın tüm özelliklerini belirtiyor. Bakın, ilginç birkaç nokta göstermek istiyorum. Tüm yapılarda ortak olan bir özellik bu: Aynı özellikte başka yapılar varsa, bunların adresi belirtiliyor. Eğer belirtilen adres NIL ise, o zaman tüm yapılan kontrol etmiş oluyorsunuz. Mesela bir ekrana ait tüm pencereleri bulmak istiyorsunuz. Dikkat edin, sadece ilk pencerenin yapısının adresi var. Ama pencere yapısında bir Next Window bölümü var. Bu şekilde tüm yapılan taramak mümkün.

Buraya kadar şu sorunları hallettik: Eğer bir ekranın başlangıç adresini bulabilirsek, bu ekranın tüm özelliklerini bulmamız mümkün. Hatta bu ekrana bağlı olan tüm diğer elemanlara da buradan geçebiliriz. İsterseniz yukarıdaki bazı yapıların manalan üzerinde de bir iki kelime edelim (İsimler aslında işlevleri son derece iyi açıklıyor). Next Screen, bir sonraki ekranı işaret edecektir. First window ile, ekranın ilk window'una ulaşılabilir (Buradan da tüm window'lara). Left Edge, ekranın sol taraftan ne kadar kaydığını belirtir. Hooop hooop stop, durun bir dakika (Bunu siz söylemelisiniz). "Kağan ağır ol.", "Neden?", "Screenler istediğin yükseklikten başlayabilir, ama normal olarak soldan kayamazlar da ondan!". Bu konuda haklısınız. Ancak bu kısım ileride kullanılmak için tasarlanmış, bugünlerde (en azından 1.3'te) kullanımı yok. Listelerde bu şekilde ilerisi için ayrılmış birçok özellik bulunur. Top edge ise, ekranın üst kenardan ne kadar uzak olduğunu belirtir. Width ve Height, ekranın enini ve boyunu belirtecektir. Title, ekranın ismine bir pointer'dır. Gerisinin önemi yok diye kestirip atmayacağım, ama hepsini de konuyu dağıtmamak için açıklayamayacağım. BlockPen ve DetailPen ise ekranın arka plan rengi ve yazı rengini belirleyecektir (Paletin hangi elemanı olduğu şeklinde). RastPort ve ViewPort ise, kendileri birer liste olan elemanlardır (Bunların da elemanlan vardır). Sanırım yeteri kadar kafanızı ağrıttım.

Gelelim program konumuza: Birden çok ekranla çalıştığınızı düşünün. İleri geri gidip gelirken bazen bir karmaşa içine düşüveriyorsunuz. Öyle bir program yazalım ki, tüm ekranları Workbench en arkada olacak şekilde dizelim. Dizerken tüm ekranların tepelerinin gözükmesini sağlayalım. Nasıl mı?, ilk olarak program:

```
Program ScreenShuffler;

(Erhan OZTOP&F.Kagan GURKAY-NAK)

uses intuition;
const
```

```
  MaxNScr = 41;

  type
  ScrArr = array [L.MaxNScr] of p_scre-
en;

  var
  win : p_window;
  ser: p_screen;
  Pack : ScrArr;
  i j,k : integer;

begin
win := Open_Window (20,20,200,10,-
$0103,0,0,*SCREEN
SHUFFLE',ni!,0,0,0,0);
scr := win^.Wscreen;
i:=0;
Repeat
        i:=i+l;
        if i >= MaxNScr+I then Halt(5);
        pack[i] := scr;
      scr := Scr^.NextScreen;
  Until scr = nil;
  k:=0;
  For j := 1 to i do
    begin
        scr := packjj];
        MoveScreen(scr,0,k-scr^.topedge);
        ScreenToFront(scr);
        k:= k+Scr^.Barheight+3;
      ifk>200thenk:=0;
  end;
  end.
```

Hayat ne kadar güzel değil mi? İlk işimiz intiution kullanacağımızı belirtmek. Bu library, Kick Pascal'da tanımlandığı için kolayca USES yardımı ile sisteme bağlıyabiliyoruz. Bu library, gerekli tüm include dosyalarını da otomatikman bağlayacaktır. Ekranları bir dizi kullanarak sıralamak istiyoruz. Belki lazım olur diye bunu tip olarak tanımlıyoruz. ARRAY ifadesinde kullandığımız sabit ile, kaç ekran düzenleyebileceğimiz! belirtiyoruz (Geleneklerimize bağlı kalarak 41 tavanını kullandık.). Daha sonra da birkaç değişken tanımlıyoruz. Hatırlayın ekranların özelliklerine erişebilmek için ilk olarak onlara ait bir pointer bulmamız şart. İlk olarak bu sorunu hallediyoruz. Bir pencere açıyoruz. Window tanımında Workbench ekranının adresi yer alır (WSCREEN). Bu sayede bir ekrana el atmış oluruz. Gerisi son derece kolay. İlk iş NextScreenler yardımı ile tüm ekranları bir dolaşmak. Ekranların bittiğini Next Screen'in Nil olması ile anlayabiliyoruz. Repeat until döngüsü, bu Nil'i sezene dek devam edecektir. Döngü içinde tüm ekran başlangıç adreslerini bir dizide topluyoruz. Hani olmaz ama, 41'den fazla ekran vardır diye de kontrol ediyoruz. Şayet böyle bir durum varsa, Halt(5) ile program hemen DOS'a geri dönecek ve 5 hata kodunu verecektir.

Döngünün sonunda i değeri toplam ekran sayışım ve PACK dizisi de bu sayıda pointer'i barındıracaktır. Şimdi bir döngü ile bu ekranları sıra ile ekrana yazalım. Ekranı hareket ettirebilmek için MoveScreen Library komutunu kullanıyoruz. Bu komut, belirtilen ekranı x (sözde) ve y düzlemlerinde kaydırabiliyor. Kaydırma için ise. kayma miktarı değeri girilmeli. Sorun ekran tepelerinin aynı kalınlıkta olmasının gerekmemesi. Bu yüzden k değişkeni ile o an yazılacak olan ekranın y koordinatını belirliyoruz. Bu = eski k değeri + ekran tepe kalınlığı + birkaç pixel (Anlaşılırhk için). Ancak Move Screen'de fark belirtmek gerekiyor. Bu amaçla ilk olarak ekranın o anki konumu bulunuyor ve gitmesi gereken yerle arasındaki fark alınıyor. Ekran kaydıktan sonra bu ekran ScreenToFront Intution emri ile en öne çıkarılıyor. Bu şekilde tüm ekranlar üstüste yazılıyorlar, k değerinin 200'ü aşması durumunda değer tekrar sıfırlanıyor ki, ekranlar aşağıda kaybolacaklarına öbürlerinin üzerine çıksınlar. İşte bu kadar. Tabii programı çok geliştirmek mümkün: Mesela kolayca bir ekran çalıcı yapılabilir veya ekranların özellikleri sıralanıbilir. Tüm bunlar, sizin hayal gücünüze bağlı olarak gelişecektir.

Bu adımları atarak, bilgisayar programlamanın aslında o kadar öcü birşey olmadığını basit adımlarla son derece iyi programlar yapılabileceğini anlamanız, beni son derece sevindirecek. Herkese bol güneşli ve keyifli bir yaz tatili dileyeyim (Tatil diye tembellik etmeyin bakalım).

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

C dili bütün hızıyla devam ediyor. Artık hepinizin Amiga C diline ısınmış olduğunu farzediyorum. Bu nedenle daha profesyonel çalışmalara girebileceğimizi tahmin ederekten, bu ay ki konumuzu geçen aylarda vermiş olduğum C'de Assembler dilinin kullanımının biraz daha gelişmişi olarak seçtim.

Önceki sayılarda C'den Assembler alt rutinlerinin nasıl kullanıldığını ve hazırlandığını öğrenmiştik. Bu ay, C'den Assembler alt rutinlerine nasıl parametre yollandığını daha derinlemesine inceleyeceğiz. Bunu yapmak için ilk olarak isterseniz bir C ve C'den çevrilme Assembler rutinini inceleyelim;

```
main()
{
rutine 1(1,2,3,4);
rutine2( 10,20,30,40);
rutine3(4,3,2,l);
}
```

Üç adet rutinin çağrıldığı basit bir C programı görüyorsunuz. Rutinler içerisinde dikkat ettiyseniz parametreleri de mevcut. Rutinlerin işlevlerini gözönüne almıyoruz. Şimdi bir de bu programın assembler'a çevrilmiş halini inceleyelim;

```
;:ts=8
;main()
;{
        public  _main
_main:
        link    a5,#.2
        movem.l .3,-(sp)
;rutine 1(1,2,3,4);
        pea 4
        pea 3
        pea 2
        pea 1
        jsr  _rutine1
        lea  16(sp),sp
;rutine2( 10,20,30,40);
        pea 40
        pea 30
        pea 20
        pea 10
        jsr  rutine2
        lea  16(sp),sp
;rutine3(4,3,2,l);
        pea 1
        pea 2
        pea 3
        pea 4
        jsr   rutine3
        lea  16(sp),sp
;}
.4
        movem.l (sp)+,.
        unlk a5
        rts
.2      equ 0
.3      reg
        public     rutine3
        public     rutine2
        public     rutinel
        public    .begin
        dseg
        end
```

Assembler listesi yukarıdaki C programına ait. Şimdi dikkat edilecek nokta, alt rutinlerin nasıl kullanıldığı ve parametrelerin yollaması. C programından takip ederseniz, birinci rutinde 1, 2, 3 ve 4 sayıları parametre olarak yollanmış. Assembler listesinde ise bu parametrelerin SP (Stack Pointer) gösteregecine aktarılarak yollandığını görüyoruz. Buradan da anlaşılıyor ki, parametreler SP'a yerleştiriliyor. Bu durumda bizim yapmamız gereken, rutin içerisinde iken parametreleri SP'den geri almak. Aşağıdaki örnek programı dikkatle izleyin;

```
inta;

main()
{
a=topla(0,5,10,20);
printf("a= %d",a);
}
#asm
_topla:
        move.l  4(sp),d0
        add.l 8(sp),d0
        add.l 12(sp),d0
        add.l 16(sp),d0
        rts

        public   _topla
#endasm
```

Program içerisinde bir toplama rutini hazırladım. Bu rutin verilen dört adet sayıyı toplayarak geri dönüyor. İlk olarak topla() rutinini çağırıyoruz:

```
        a=topla(0,5,10,20);
```

Yollanan parametreler 0, 5, 10 ve 20 sayıları olsun. Bu parametreler ilk örnekteki gibi" SP'ye aktarılacaktır. Daha sonra program Assembler alt rutinine sıçrayarak parametreleri SP'dan alacaktır. Bu iş için SP'nin gösterdiği adresin 4 ilerisinden ilk parametreyi alıyoruz. Çünkü SP'ye son yollanan değerden sonra, SP, 4 byte azaltılır. SP, yollanan her değerden sonra 4 azaltıldığından, diğer parametreleri de 4'er aralıkla SP'den çekiyoruz:

```
move.l    4(sp),d0      ; 1.parametre
add.l     8(sp),d0      ; 2.parametre
add.l     12(sp),d0     ; 3.parametre
add.l     16(sp),d0     ; 4.parametre
```

Değerler toplanarak DO register'ına yükleniyor. RTS assembler komutu ile de, C'ye geri dönüyoruz. Toplam değer DO üzerinde olduğundan sonuç 'a' değişkenine aktarılıyor ve 'printf()' ile değerin doğruluğunu kontrol ediyoruz. Evet parametre yollamanın püf noktalarını öğrendiğinize göre artık daha kapsamlı bir örneğe geçebiliriz.

Aşağıda vermiş olduğum program, Assembler yardımıyla library'yi ve ekran açmamızı sağlıyor. Fakat bu ekranın bazı özellikleri mevcut. İlk olarak 'show_bitmap();' rutini ile istediğiniz hafıza bölgesini C'den kontrol ederek gösterebiliyorsunuz. İsterseniz programımıza bir göz atalım;

```
/* Programming by C. OZKURT */
/* (c) 1992 Amiga Dünyası */
#include <exec/memory.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>

struct GfxBase *GfxBase;
struct RastPort rp;
struct BitMap bm;

main()
{
start();            /* library ve ekranı aç */
set_color(1,0xfff); /* birinci rengin paletini Oxfff yap */
Move(&rp,0,0);
Draw(&rp,320,256); /* sistem komutları ile çizgi çiz */
left_mouse();   /* sol mouse kontrolü */
stop();         /* library ve ekranı kapa */
l

alloc_start()
{
InitBitMap(&bm,3,320,256);
bm.Planes[0]=AllocMem(10240,MEMF
CHIPIMEMF_CLEAR);
bm.Planes[ 1 l=AllocMem( 10240,MEMF
CHIPIMEMF_CLEAR);
bm.Planes[2]=AllocMem(10240,MEMF
_CHIPIMEMF_CLEAR);
lnitRastPort(&rp);
rp.BitMap=&bm;
}

alloc_stop()
{
FreeMem(bm.Planes[0], 10240);
FreeMem(bm.Planes[ 1 ], 10240);
FreeMem(bm.Planes[2], 10240);
```

OKUR MEKTUPLARI

✉

Sayın yetkili.

Benim çok merak ettiğim bir konu var. Atari ve eğlence merkezlerindeki iki oyun benim ilgimi çok çekti. Bu oyunların hangi bilgisayarın oyunları olduklarını çok merak ediyorum. Arkadaşlarımdan hep duyuyorum, bu iki oyun AMIGA OYUNU diyorlar.

Oyunlardan birincisi, Street Fighter 2. Hatta bu oyunun reklamını Oy gür makinasında görmüştüm. Amiga dünyası dergisinin 24. sayısında var.

Bir de hep oyun makinalarının hep oyunlarında KON AMI yazıyor. Street Fighter 2 konuşuyor. Ülke adları söylüyor. Bir de bu oyunu derginizde yayınladınız mı?

İkinci oyun Final Fight 2. Bu oyun da atari salonlarında var. Bu oyunda üç kişi oynuyor. Birisiniz adı GUY, JUDI ve HAGGAR. Oyunda bir kız kaçırılıyor ve bu üç kişi karşılarına çıkan serserilerle dövüşüyorlar. Oyunda Amiga nın yazıları var. Bu da hangi bilgisayarın oyunu oluyor. Bir de SEGA MASTER sistemi mi güzel, yoksa Amiga sistemi mi güzel. Bir de kapağınızın dergisinde yani 24. sayısında derginizin kapağında pasta resmi çizimi Amiga ile mi çizilmiş ve mouse ile mi çizilmiş? Bu yazının bir bölümünü derginizde yayınlarsanız çok memnun olurum saygılarımla.

Mehmet GÖZHAN/İSTANBUL

☞

Sevgili Mehmet,

Bahsettiğin oyunlar oyun makinalarında var ve henüz Amiga'da çıkmadı. İlk versiyonları yapıldı. İkinci versiyonlarının yolda olduğu söyleniyor. Pekçok kişi de senin gibi bu oyunları bekliyor. Geldiğinde herhalde herkes çok sevinecek. Sega Master sistemi ile Amiga'yı kıyaslamak yanlış. Kategori olarak çok farklılar. Biri profesyonel olarak kullanılabilen bir bilgisayar. Diğeri bir oyun makinası. 24. sayımızın kapağındaki pasta, IMAGINE programı ile Amiga'da hazırlanmıştır.

✉

Sayın Amiga Dünyası,

Ben sizin bir AD klüp üyenizim. Bir derdim var. Bir ay önce Hançer'i almıştım. Yaklaşık bir ay sonra birgün oynarken bozuldu ve Diskdoctor istemeye başladı. Sizce ne yapmalıyım? Bana yardımcı olursanız çok sevinirim.

Bu arada Amiga salatasındaki tiyoları (şifreler dışındakiler) ne kadar denesem bir türlü trainer veya extra özellikleri kapsayan cümleleri ne kadar yazsam bir türlü olmuyor. Acaba bunun nedeni nedir?

Sorularımı cevaplarsanız sevinirim.

Demir KOLOĞLU
A. Ayrancı/ANKARA

☞

Sevgili Demir,

Mektubuna teşekkür ederek sorularına geçelim.

Hançer, bildiğin gibi orjinal bir oyun. Piyasaya süren firmaya gönderip değiştirilmesini isteyebilirsin.

Amiga salatasındaki tiyolara gelince. Verilen tiyo, oyunun tiyosunu yazan arkadaşın elindeki versiyonla aynı versiyonlu oyunlarda geçerlidir. Programlar, değişik cracker'lar tarafından getirildiği için aynı programın farklı versiyonu bulanabiliyor. Bu nedenle de bir tiyo programın her versiyonunda çalışmıyor.

✉

Sayın Yetkili,

Bu derginin çıkarılmasını sağlayan her şahsa ayrı ayrı teşekkür ederim. Özellikle de bu dergiyi kuranlara... Bir bilgisayarın kendine ait dergisi olması çok güzel ve bu olay tüm kullanıcıların yararına.

Ben de bu dergiye katkıda bulunmak istiyorum, sizlere daha önce yayınlanmamış oyun. program açıklaması, Basic veya Amos'da yazılmış programcıklar gönderebilir miyim? Şimdiden teşekkür eder yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Kerem GÖĞÜŞ/İSTANBUL

☞

Sayın Okurumuz,

Dergimize istediğiniz her tür yazı, program ve soru gönderebilirsiniz. İnanın ki, tüm mektuplar dikkatle incelenip her konu ilgili arkadaşlara iletilerek inceleniyor. Biraz gecikmeyi hoş görebilirseniz tabii. Ancak mektuplar çok yığılma yaptığı zaman, kısa sürede incelenemiyor tabii.

İlgi ve güzel duygularınız için teşekkürler.

✉

Sayın Aykın Ademoğlu,

Önce sizi ve bütün Amiga Dünyası çalışanlarını bu şahane dergiden ötürü yürekten kutlarım. Amiga kullanıcıları için gerçekten çok güzel bir kaynak olan derginiz umarım daha uzun yıllar bizimle olur.

Sizden bir konuda yardımınızı istiyorum. Aralık 91'deki derginizde çıkan Bundesliga Manager P. oyununu siz açıkladığınız için mektubumu size yazıyorum. Umarım bana yardımcı olabilirsiniz.

Sizin de yazdığınız gibi oyun gerçekten güzel, fakat bir kötü yanı var, o da Almanca olması benim sıkıntımda işte bu. Oyunu oynayabiliyorum, fakat kaldığım yerden kaydedemiyorum. Ne yapacağımı bilemiyorum, çünkü oyun çok uzun sürüyor mutlaka kayıt edilmesi gerekir. Ben oyundan şüphelenmeye başladım. Bu konuda bana ve benim durumumdaki arkadaşlara yardımcı olabilirseniz çok sevinirim. Oyunun nasıl kaydedildiğini ayrıntılı bir şekilde dergide açıklarsanız veya bir mektupla adresime gönderirseniz çok makbule geçer. Teşekkürler.

Alpaslan TAŞKIN/İZMİR

☞

Sayın Taşkın.

Teşekkür ederek hemen sorununuzun yanıtını veriyoruz:

Önce Save seçeneğini seçin. Program 2. disketi, sonra da data disketini isteyecek. Data disketinin formatlı boş bir disket olması gerekiyor. Kayıl edilecek ismi yazıp kaydedin.

Okuyucularımızdan Hamdi Bol. özellikle yayınlamamızı isteyerek bir yazı göndermiş. Eh, bizden yayınlaması.

✉

TÜM AMİGACILARA DUYURU!

Her geçen gün yeni bir oyun üretiliyor. Bu oyunlar sizi kimi zaman Mısır piramitlerine, kimi zaman ise uzayın en uçsuz bucaksız derinliklerine götürüyor.

Bazı bilgisayar kullanıcıları neredeyse bu oyunların kölesi oluyor. Bilgisayarlarının kapatma tuşuna basmak için gerekli olan iradelerini kaybediyorlar. Siz ne kadar da inkar etseniz bu oyunların bizi az da olsa kötü yönde etkilediği bir gerçektir.

Shootemup oynaya oynaya gerçeklerden uzaklaşıyoruz. Artık çocuklar eskisi gibi televizyonda Supermen i izleyip "Ben Süpermenim!" diye bağırıp, uçmaya kalkmıyorlar. Zamane çocukları bilgisayarda Tricane'i oynayıp "ben Tricane'im" diye bağırıp, orayı burayı yıkıyorlar. Bunlara rağmen oyunların iyi yanları yoktur demiyorum. Tabii ki vardır. Bir sinemaya gittiğimizde veya televizyon seyrederken olayları sadece dışarıdan izleyebiliyor ama hiç bir şekilde etkileyemiyoruz. Bilgisayar özellikle Amiga oyunlarında ise olayı hem

süper görüntü ve ses efektleri sayesinde hareketli bir şekilde yaşıyoruz hem de istediğimiz gibi yönlendirebiliyoruz. YETEERRRR! İşiniz gücünüz oyun. Hey! leamerlar! Size sesleniyorum. Şimdi kulaklarınızı iyi açıp beni dinleyin. Ulayn, bu kadar oyun oynamak yetmedi mi? Amiga'nın sadece bir oyun makinası olmadığını shootem-up oynamaktan formatlanmış o kafamza sokun. AMIGA DUNYASl'ndaki adamlar sadece size yararlı olabilmek için, size hardware, software ile ilgili bir şeyler öğreterek Amiga'nızırı bir gamewatch olamadığını anlatmak için neler çekiyor zavallılar. Bu dergide o kadar çok yararlı yazı var ki sadece onları düzenli okuyarak leamerlıktan kurtulursunuz.

Haydi arkadaşlar bu kadar leamerlık yeter. Artık oynadığımız oyunu, kullandığımız programı kendimiz yapalım. Amiga'nın tarihine adımızı altın harflerle yazalım....

Okan Erbil/İSTAN BUL

✉

Sayın Amiga Dünyası yetkilileri, Öncelikle böyle güzel bir dergi sunduğunuz için teşekkürler. Ben 25 yaşındayım ve 7 seneden beri bilgisayar programı yapıyorum. Önceleri bu işi PC ve AT'de yapıyordum sonra Amiga'ya geçtim. Doğrusu bu marifetli bilgisayarın yapamayacağı iş yok. Ben Amiga'yı yeni yeni tanımaya başladım. Bu yüzden size birkaç sorum var:

1) Amiga'nın kilobyte'ı ne kadar yükseltilebiliyor?

2) Amiga'nın en iyi grafik programının adını verebilir misiniz?

3) Amiga'da iyi bir demo programı adı verebilir misiniz?

☞

Sayın Erbil,

Güzel sözleriniz için teşekkürler. İşte yanıtlarınız:

1) Standart olarak 9 MB. Ancak yeni tubo kartları 32 Mb kadar çıkıyor. Türkiye'de ekonomik mantıklı seviye 2,5 Mb.

2) DELUXE PAINT 3 ya da 4, en kullanışlı grafik programı olma özelliğini koruyor.

3) RSI Demomaker 2 ile çok detaylı demolar yapabilirsiniz.

✉

Sayın Amiga Dinyası

Ben yeni bir Amiga kullanıcısıyım, bu güzel dergide Amigacıların sorunlarını anlatabilecekleri hir köşe düşündüğünüz için sizlere tim Amigacılar adına teşekkür ederim ve sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

1) Ben monitör yerine televizyon kullanıyorum bunun televizyona ya da Amiga'ya bir zararı varmıdır.

2) Basic'i, Amos'u veya Assembler öğreten bir ki lap var mı? Sizden temin edebilir miyim?

3) Workbench'in tamamını kullanabilmem içi I Mb yeter mi?

4) Amiga'ya hafıza takılabilir mi? Fiyatı ne kadar? (PC kartları dışında)

TİMUR TAŞ

☞

1) Amiga'da monitör yerine televizyon kullanmanın hiçbir zararı yoktur. Sadece görüntü kalitesi değişir ki, bu da senin tercihine kalmış.

2) Aradığın kitaplar için dergimizdeki ilanları takip edebilirsin. Dergimizdeki köşelerdede zaman zaman kitaplar tavsiye ediliyor. Ancak başlangıçtan itibaren bu yazıları dergimizden takip efmek mümkün. Dergimizin tüm sayıları elinde mevcut ise bir bak memnun kalabilirsin.

3) Workbench kullanımı için değil 1 Mb 512 K da yeterlidir. Zira bu program düz yani (herhangi bir ilave) yapılmamıştır. Amiga'lar için hazırlanmıştır. Bu nedenle Workbench kullanabilmek için hafıza arttırmaya gerek yoktur. Ancak profesyonel programlar ve artık yeni çıkartılan bütün oyunları kullanmak için 1 Mb gerekiyor.

4) Piyasada 512 K Ek hafızadan başlayarak 6 Mb kadar ek ram satılıyor. Bunların yeri ve orijinal olanları var. Fiyatları dolar kuruna göre değişiyor. Şu anda 220.000 TL den başlıyor ve 4.700.000 TL ye kadar çıkıyor. Almak istediğinde fiyat öğrenmen daha sağlıklı olur.

✉

Sayın Amiga Dünyası.

Aşağıdaki sorularıma cevap verirseniz sevinirim.

1) Acaba Amiga Dünyası kulübü kurulabilir mi? Eğer kurulabilirse böyle bir düşünceniz var mı? Bildirebilir misiniz?

2) Amiga Salatası sayfasında yayınladığınız, birçok tiyo verdiğiniz oyunları tanıtmıyorsunuz. Neden? (Bazılarını)

3) Vızıltı sayfasını büyütebilir misiniz? Çünkü bütün anlattığını: flim ve kitapların açıklamasını yapıyorsunuz ve resimlerini koyuyorsunuz tıkış tıkış oluyor.

Çok eleştirdiysem özür dilerim.

***Reha** AĞAOĞLUIANKARA*

☞

Mektubunuza biraz geç sıra geldi sanırız. Herhalde artık Amiga Dünyası kulübü ile bir sorununuz yoktur. Amiga Salatasında verilen oyunların tümünü yayınlamamıza imkan yok. Eski ve yeni tüm oyunların ipuçları salataya girebiliyor. Vızıltı sayfasını da sayfalarımız el verdiğince büyütüyoruz.

✉

Sayın Ünyeli,

Geçenlerde 64'ler ve Amiga Dünyası dergisini aldım. İki dergiyi de eskiden beri takip ediyorum. Hançer adlı oyunu 64'ler dergisinde okurken şok oldum. Çünkü buradaki kelimelerin aynısını sizin derginizde de okumuştum. Bunun tesadüf olmasına imkan ve de ihtimal yok. Neden derseniz satırı satırına, harfi harfine aynı. Sanırım bir okuyucu olarak ortalıkta dönen şeyin ne olduğunu sormam haksızlık değil. Cevabınızı dört gözle bekliyorum.

Serkan BİRKANIANKARA

☞

Sayın Birkan,

Öncelikle böyle dikkatli bir okur olarak sizi duyarlılığınızdan dolayı tebrik ederiz. Hançer tanıtımı bizim dergimize oyunu üreten GOLDBOX yetkilileri tarafından yazıldı. Sanıyoruz aynı şekilde diğer dergilere de yapıldı. Bu durumda da benzerlik olması kaçınılmaz tabii ki. Zaten oyunlar orjinal olduğunda uygulanan yöntem genellikle bu. Oyunun çözümü değil tanıtımı yapılır. Eh oyunun tanıtımını yapan aynı kişi olunca da, yapılacak fazla bir şey kalmıyor. Bizim dergimizde "ortalıkta dönen şeyler" bundan ibaret. Biraz sitemli bir mektup yazmışsınız ama sanırız cevabımız sizi tatmin etmiştir. Teşekkür eder, ilgi ve mektuplarınızı bekleriz.

✉

Sayın Mahmure Ünyeli,

Sizi Amiga Dünyası Dergisinin Müdürü ve Amiga Basic yazarı olarak tanıyorum o kadar... Benim adım Özdemir Küçükler.

Yaşım 12. Ulubatlı Hasan Anadolu Lisesinde okuyorum ve derslerim İngilizce. Gelelim Amiga'miza. Amiga'mla benim aramda programlarla ilgili problemler var. Bunlarla sizin başınızı ağrıtmak istemiyorum. 16 Kasım Cumartesi günü Amiga Dünyası'nın 18. sayısını da aldım. Her zamanki gibi oyunları ve Amiga Salatasını okudum. Sonra okuyucu mektupları köşesini açtım. İzmit'ten Barış Yaman okuyucunuza teşekkür ederim. Onun problemiyle benimki aynı ne zaman library'le ilgili bir program yazsam "file not found" yazısı çıkıyor. Sizin cevabınızı okudum. Eğer library'niz yoksa bir disket gönderin, library'I eri size çekip gönderelim demişsiniz. Ben de sizin okuyucunuz ve öğrenciniz olarak boş bir disket gönderiyorum. Programın adı Scrolluport. Amiga Dünyası Dergisinin 15. sayısında ve 95. sayfasında bulunmaktadır; yazdım fakat çalışmadı. File not found hatası verdi. Sayın F. Kağan Gürkaynak'ın program dökümü yazılarım okurken bir satır gördüm. Hisoft basic kullanıyorsanız library komutlarını öne almanız gerekiyor. Hi-Soft basic ne demek ben bilmiyorum. Beni aydınlatırsam: çok sevinirim. Hele bir kitap ya da disketi adresime gönderirseniz daha çok sevinirim.

Not: 88 model Amiga'm var, 1084S monitörüm ve Ram kartım var. İyi günler diler şimdiden teşekkür ederim.

Özdemir Küçükler/Bursa

☞

Sayın Küçükler,

Öncelikle cevabın gecikmesinden dolayı özür diliyoruz. Hi-Soft Basic, Amiga Basic'ten bir takım farklılıkları olan bir başka basic derleyicisidir. Amiga Basic yerine bu programı yükleyip, programınızı yazıyor ve derliyorsunuz. Kullanabilmeniz için öncelikle, Hi-Soft Basic programını elde etmeniz gerekiyor; tabii bulabilirseniz orijinalini. Zira o taktirde kitapçığını da edinmiş olursunuz. Bu da kullanım açısından size çok büyük bir kolaylık sağlar. Disketinize library çekilerek adresinize postalandı. Bunları Workbench disketinizin libs: directory'sine çekerek kullanın.

Teşekkür eder, başarılar dileriz.

Hayrettin YILDIZ&Murat YILDIZGÖRER

Uzun bir aradan sonra, yeniden açılan AMOS Köşesi'nde artık birlikteyiz. Daha önce bu köşede Burak ÖZDEMİR arkadaşımız tarafından açıklanan komutları, yazı dizimizde tekrarlamayacağız. Bunun yerine, bu komutların kullanım alanlarını belirten pratik programlar vererek, bu programların önemli yerlerini anlamanızda sizlere yardımcı olacağız. Kullanacağımız yeni komutların açıklamalarını da programla birlikte yapacağız. Belirtmemiz gereken bir diğer nokta da, yazı dizimizde AMOS komutlarını *bold+italic* stilde yazacağımız. Bu sayede AMOS komutlarını daha kolay ayırdedebilirsiniz.

Bunun dışında; AMOS ile ilgili yenilikleri de sizlere sunup, kafanıza takılan her türlü soruyu da elimizden geldiğince yanıtlamaya çalışacağız. Bunun için sorularınızı derginizin AMOS köşesine, hiç çekinmeden, göndermeniz yeterli.

Bunlardan ilki, ZONE komutlarının kullanımı. Zone kelimesi İngilizce'de, alan, bölge gibi manalara gelmekte. AMOS'taki ZONE komutları ile, belirli ekran bölgelerine bob, sprite veya mouse göstergeci vb objelerin girip girmediğini, girdiyse hangi bölgeye girdiğini algılatabilirsiniz.

Zone komutlarından olan *Set Zone* komutu ile, belirli bir ekran bölgesini bilgisayara tanıtabilirsiniz. Ancak bu ekran bölgesini bilgisayara tanıtmadan önce *Reserve Zone N* komutu ile, kaç adet bölge tanımlayacağınızı belirtmelisiniz.

Set Zone komutunun formatı: *Set Zone N, XI, Yİ To X2, Y2* şeklinde. Buradaki 'N' değişkeni yerine, tanımlayacağınız bölgenin numarasını vereceksiniz. Ancak bu değer. *Reserve Zone* komutu ile verdiğiniz değerden büyük olmamalı ve sıfırdan da büyük olmalı.

Set Zone komutu ile tüm tanımlamalarınızı yaptıktan sonra geriye, bu bölgelere mouse göstergecinin girip girmediğini algılatmak kalıyor.

AMOS'ta, mouse göstergecinin, tanımlanan bölgelerden hangisinin içerisinde bulunduğunu algılamaya yarayacak *Mouse Zone* değişkeni bulunmakta. Bu değişkenin değerinin '0' olması, mouse göstergecinin hiçbir bölgenin içerisinde olmadığını gösteriyor.

Ayrıca *Zone(X, Y)* fonksiyonuyla da, verilen koordinatın tanımlanan bölgelerden hangisinin içerisinde bulunduğunu öğrenebilirsiniz. Bu fonksiyonu da bir Bob'un, herhangi bir ekran bölgesine girip girmediğini tespit emekte kullanabilirsiniz. Koordinat olarak Bob'un bulunduğu yeri vererek bunu yapabilirsiniz. Ancak bu şekilde yaptığınız algılama, gerçek algılama değildir. Sadece Bob'un sol üst köşesinin (veya *Hot Spot* komutu ile belirlediğiniz noktasının) girdiği bölgeyi bulabilirsiniz.

Hzone(X,Y) fonksiyonu ise *Zone* fonksiyonunun yaptığı işi donanım (hardware) koordinatları ile gerçekleştiriyor. Yani bu fonksiyonla da, Sprite'ların bulunduğu bölgeyi (Bob'larda olduğu gibi) öğrenebilirsiniz. Bildiğiniz gibi Sprite'lar, Bob'lardan farklı olarak, hardware koordinatlarını kullanıyorlar. Aslında *Hzone* fonksiyonu, *Zone* fonksiyonunun özel bir şekli. Yani;

Zone(X,Y)=Hzone(X Hard(X),Y Hard(Y)) veya

Hzone(X,Y)=Zone(X Screen(X),Y Screen(Y))

Tahmin edebileceğiniz gibi, *Mouse Zone* değişkeni de *Hzone* fonksiyonunun mouse için özelleştirilmiş hali. Yani;

Mouse Zone=Hzone(X Mouse,Y Mouse)

Reset Zone N komutu da, daha önce *Set Zone* komutunu kullanarak tanımladığınız ekran bölgelerinden, verdiğiniz numaralı olanın algılanmasını engelliyor. Bu bölgeyi tekrar aktive etmek için *Set Zone* komutu ile bir daha tanımlamalısınız.

Şimdi de Zone komutlarından bazılarını kullanarak yazdığımız, IKON DEMO adındaki örnek programımıza geçelim. Bu programın, sıkça karşılaşılan ikon sorununa çözümleyici bir örnek olacağına inanıyoruz. Şimdi de prosedürlerden oluşan programımızın açıklamasına geçelim.

İlk prosedürümüz, yüksek çözünürlükte bir ekran açarak paletini ayarlıyor. Daha sonraki KUTU prosedürü ise IKON_YAP prosedürü için gerekli olan

ikon kutularının, belirlenen koordinatlarda çizimini üstleniyor.

IKON_YAP prosedüründe ise ilk olarak, ana programda ***Dim*** ile tanımlanan ve ikonların pozisyonlarını saklayacak olan değişkenlerin burada da kullanılabilmesi için ***Shared*** komutu,, değişkenlerin ismiyle birlikte veriliyor. İzleyen satırda grafik modunu ayarlanıyor ve ardından ***Data*** satırlanndaki ilk değer okunuyor. Bu değer, sonraki ***Data*** satırlarında kaç adet ikon tanımlaması bulunduğunu gösteriyor. Daha sonra *Reserve Zone* komutu ile, tanımlanacak bölge sayısı belirleniyor ve ***Data*** satırlarından ikon bilgilerinin okunduğu döngüye giriliyor. ***Data*** satırlarındaki ikon tanımlama formatını ise, bu satırlardan hemen önce gelen ***Rem*** satırından öğrenebilirsiniz. Sonraki iki satırda, ikonun sağ alt köşesinin pozisyonu hesaplanıyor. Ardından hesaplanan koordinatlar ***Set*** *Zone* komutu ile belirleniyor ve bu koordinatlara, **KUTl)** prosedürü ile bir kutu çiziliyor. Sonraki satırda da *Text* komutu ile ikonun yazısı yazılıyor. Bunların ardından, ikon tanımlamalarını içeren ***Data*** satırları geliyor. Prosedürün son satırında ***End*** *Proc'dan* sonra gelen [N] kısmı ise, tanımlanan ikon sayısını, prosedürün çağrıldığı yere iletmeye yarıyor. ***Param*** değişkeni ile bu değer öğrenilebilir.

BASILANJKON prosedürü ise, daha önce **IKON_YAP** prosedürü çağrılarak zone olarak tanımlanıp, çizdirilen ikonlardan herhangi birisine mouse'un düğmelerinden herhangi biri ile basılana kadar bekliyor ve basılan ikonun numarasını ***Param*** değişkeni ile çağrıldığı noktaya iletiyor. Eğer ikona sağ düğme ile basılmışsa, ikonun değeri negatif olarak iletiliyor.

BASILANJKON prosedüründeki, ***Multi Wait*** isimli komut size yabancı geliyor olabilir. Bu komut, AMOS'un ilk versiyonunda (1.1) bulunmadığından, kullanım kılavuzunda da açıklaması yok. AMOS'un 1.2 veya daha yukarı versiyonlarında, bu komutu kullanabilirsiniz. Yani elinizdeki AMOS, 1.1 versiyonlu ise, bu komutu ***Wait Vbl*** komutu ile değiştirin. ***Multi Wait*** komutu. ***Wait Vbl*** komutunun yaptığı işi multitask olarak gerçekleştiriyor. Yani ekranı oluşturan tarama satırının, ekranın en üst satırına gelmesini **(Vertical Blanking)** bekliyor. Ancak bu bekleme esnasında, o anda bilgisayarımızda çalışan başka programlar varsa, kontrolü onlara devrediyor ve onların da verimli bir şekilde çalışabilmelerine izin veriyor. 'Başka programlar' denilince aklınız karışmış olabilir. Bildiğiniz gibi AMIGA multitask bir alet, yani aynı anda birden fazla programı çalıştırabiliyor. Tabii ki bunu yaparken programları dönüşümlü olarak çalıştırıyor. Bu yüzden, kullanıcıdan bilgi girişi vb bekleyen programlarınızda, döngü içerisinde ***Multi Wait*** komutunu kullanarak bilgisayarınızın verimini arttırabilirsiniz. Örneğin, arkaplanda animasyon hesaplayan bir IMAGINE programı, bundan büyük ölçüde yararlanacaktır.

Yeri gelmişken söyleyelim. AMOS ile diğer programlar veya Workbench ekranı arasında gidip gelebilmek için **Sol Amiga** + A tuş kombinasyonunu kullanabilirsiniz. Ancak bunu deneyip de boş bir ekranla karşılaşırsanız şaşırmayın. Çünkü eğer AMOS'u orijinal disketinden yükledi ve konfigürasyonunu da değiştirmediyseniz, otomatik olarak Workbench ekranını kapatarak size boş bellek kazandırmaya çalışacaktır. Bir diğer konu da *Close Workbench* komutu ile ilgili. Bu komut. Workbench ekranını kapatarak bellek tasarrufu yapmaya yarıyor. Ancak bu komutun çalışabilmesi için. Workbench ekranını kullanan hiçbir programın o anda bulunmaması gerekir. Buna, o anda açık bulunan **CLI** penceresi de dahildir. Yani, **CLI** penceresi açık iken ***Close Workbench*** komutu işlemez.

Şimdi, konumuza dönelim. Oyun ve demo gibi, ekran zamanlamasının çok büyük önem taşıdığı bazı programlarda ***Multi Wait*** komutunu kullanmayın. Çünkü ***Multi Wait*** komutu, çalışan task (program) miktarına göre, bazen bir veya birkaç **Vertical Blanking** pozisyonunu atlayarak, sizin kritik zamanlamanızı bozar ve programınızın yavaşlamasına sebep olur. Bu durumlarda ***Wait Vbl*** komutundan şaşmayın. Çünkü yavaş çalışan bir oyunu (arcade ise) kim ister ki...?

Kaldığımız yerden, yani **BASILAN_IKON** prosedüründen devam edelim. Bu prosedürün bir diğer önemli noktası da, bir dörtgen bloğun negatifinin alınması. Bunu yapabilmek için ilk önce negatif çizim modu olan ***Gr Writing*** 2'ye geçiyoruz. Bu modda yapılan çizim işlemlerinde, çizim rengi dikkate alınmaz. Nokta konulacak yerlere nokta koymak yerine o pozisyonun negatifi alınır. Aynı yerin ikinci kez negatifini aldığınızda, orijinali elde edersiniz. ***Gr Writing 2*** modundan, ***Draw, Plot, Bar, Text*** vb birçok grafik komutu etkilenir. Ancak *Cls* gibi bazı komutlar etkilenmezler. Biz, ikonun negatif görüntüsünü elde edebilmek için ***Bar*** komutunu kullandık. ***Bar*** komutu, dörtgensel bir bölgeyi, ***Set Pattern*** komutu ile belirlenen bir desen ile dolduruyor. Desen olarak '0' numaralı deseni kullandık. Bu desen tamamen dolu bir desen. Yani, ***Graphic Writing 2*** moduna girmeseydik. ***Bar*** komutu ***Cls*** komutunun yaptığı işi yapacaktı. Bu sayede ***Bar*** komutu ile ikonun negatifini alabiliyoruz.

BASILANJKON prosedürü bu şekilde, önce bir mouse bir bölgeye girene kadar bekliyor. Ardından bu bölgenin negatifini alıyor ve mouse tuşuna basılana veya mouse göstergeci bu bölgeden çıkarılana kadar bekliyor. Eğer bölgeden çıkmadan mouse tuşuna basılmış ise döngüden çıkılıyor. Mouse'un sağ tuşuna basıldıysa, ikon numarası -1 ile çarpılıyor ve bu değer ***Param*** değişkeni ile çağrıldığı yere bildiriliyor.

Tüm prosedürleri açıkladık. Programımızın prosedürlerin dışında kalan kısmında ise, örnek ikonlar çizdiriliyor ve döngü içerisinde **BASILAN_IKON** prosedürü çağrılıp, basılan ikonun numarası ikonlardan birinin içerisine yazılıyor.

```
'*********************************
'*          AMOS (C) 1990        *
'*      Europress Software, Ltd. *
'*                               *
'*          IKON DEMO            *
'*    (Q1992 AMIGA DÜNYASI       *
'*********************************
'

Dim X1(32),Y1(32),X2(32),Y2(32)
EKRAN_AC
IKON_YAP
Do
BASILAN_IKON
```

```
Ink 2,3 : Text 365,210,Str$(Param)
Loop
' ---------------------------------------
Procedure EKRAN_AC
Screen Open 0,640,256,4,Hires
Curs Off: Hash Off: Cls 0
Palette $99,0,$FFF,$AAA
End Proc
' ---------------------------------------
Procedure KUTU[X1,Y1,X2,Y2|
Ink 2 : Draw XI ,Y1 To X2.Y1
DrawXl,YlToXl,Y2-l
Cls3,Xl+l,Yl+lToX2,Y2
Ink 1 : Draw XI,Y2 To X2.Y2
DrawX2,Yl+lToX2,Y2
End Proc
' ---------------------------------------
Procedure BASILANJKON
Shared XI (),Y1(),X2(),Y2()
Gr Writing 2 : Set Pattern 0
Repeat
While Mouse Key : Multi Wait: Wend
Repeat : Multi Wait : M=Mouse Zone :
Until M>0
Bar Xl(M),Yl(M)To X2(M),Y2(M)
Repeat
Multi Wait : MK=Mouse Key :
N=Mouse Zone
Until MK<>0 or M<>N
Bar X1(M),Y1(M) To X2(M),Y2(M)
Until M=N
If MK<>1 ThenN=-N
Gr Writing 1
End Proc[N]
' ---------------------------------------
Procedure IKON_YAP
Shared XI (),Y1(),X2(),Y2()
Gr Writing 1 : Read N : Reserve Zone N
ForA=lToN
Read X 1(A), Y1(A),H,XT,YT,A$
X2(A)=X 1 (A)+XT*2+8*Len(A$)
Y2(A)=Y1(A)+H
Set Zone A,X1(A),Y1(A) To
X2(A),Y2(A)
KUTU [X1 (A), Y1 (A),X2( A), Y2( A)]
Ink 1,3 : Text X1(A)+XT,Y1(A)+YT+
6,A$
Next
'
Rem X, Y, Yükseklik, X-Text, Y-Text,
YAZI$
Data 6
Data 235,40,20,32,6,"AMIGA DÜNYA-
SI"
Data 271,74,16,16,4,"SAYI: 28"
Data 235,98,16,48,4,'TKON DEMO"
Data 219,132,16,16,4,"Bu kutucuklarin
hepsi"
Data 247,156,16,16,4,"birer ikondur."
Data 237,200,16,16,4,"B ASILAN
IKON: "
End Proc[N]
' ---------------------------------------
```

İlk programımız olan **IKON DEMO** Programı haricinde, iki adet basit program kha veriyoruz. Bu programlardan ilki Bob'lan ve ikincisi de Sprite'lan kullanarak, ekrana yıldızlar getiriyor ve kaydırıyor. Programların her ikisinde de **YILDIZLAR** prosedürü, yıldızları ekrana getirip hareket ettiriyor. Köşeli parantez içindeki değerler ise yıldız sayısını gösteriyor. Bu değer ilk programda en fazla 63 ve ikinci programda ise 56 olabilir.

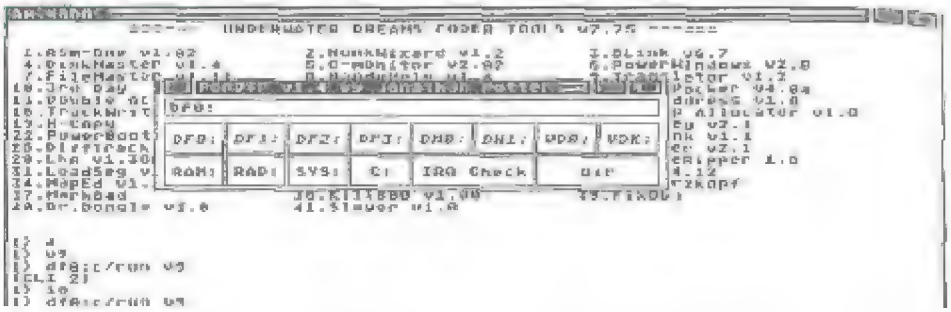
Bu aylık da bu kadar. Takıldığınız konularda mektup göndermeyi unutmayın. Çünkü işleyeceğimiz konularda mektuplarınızı da göz önünde bulunduracağız. Bol programlı günler dileriz.

```
' ---------------------------------------
'*          AMOS(C)1990          *
'*      Europress Software, Ltd.     *
'*                                   *
'*          YILDIZLAR #1             *
'*  (C) 1992 - AMIGA DÜNYASI         *
' ---------------------------------------
'
BAŞLANGIÇ
YILDIZLAR[47]
' ---------------------------------------
Procedure BAŞLANGIÇ
Screen Open 0,320,256,4,Lowres
Curs Off : Paper 0 : Cls 0 : Flash Off :
Hide
Plot 0,0,1 : Get Bob 1,0,0 To 1,1
Palette 0,0,0,0
'
Pen 2 : Centre At(,13)+"* YATAY YIL-
DIZLAR *"
Centre At(,19)+"AMIGA DÜNYASI"
Fade 2,,,$FFF : Wait 30
Fade 3,,,$D : Wait 45
End Proc
' ---------------------------------------
Procedure YILDIZLAR[N]
Dim S(3),C(3)
ForA=1 To N
Plot Rnd(319),Rnd(255),2
Next
'
S(0)=80 : S(l)=160 : S(2)=320 :
S(3)=640
C(0)=$FF : C(l)=$AF : C(2)=$6F :
C(3)=$F
Double Buffer : Synchro Off : Bob Up-
date Off
Set Rainbow 0,1,256,"","",""
'
ForA=0 To N
Repeat : Y=Rnd(255) : Until Rain(0,Y)
=0
Set Bob A, 1,1, : Bob A,0,Y,1 : S=Rnd
(3)
Channel A To Bob A
Amal A,"S:Let X=0;Move 320,0,"+Str$
(S(S))+";Jump S"
Rain(0,Y)=C(S)
Rainbow 0,0,42,256
Amal On A
For B=l To 5 : Synchro : Next
Next
'
Bob Update On
Repeat
Synchro : Wait Vbl
Until Mouse Key
End Proc
' ---------------------------------------
' ******************************
'*          AMOS (C) 1990       *
'*      Europress Software, Ltd.    *
'*                                  *
'*          YILDIZLAR #2            *
'*  (C) 1992-AMIGADÜNYASI          *
'******************************
'
BASLA
YILDIZLAR[39]
' ---------------------------------------
Procedure BASLA
Dim C(3)
Set Sprite Buffer 256 : Hide
Screen Open 0,640,256,4,Hires
Curs Off: Paper 0 : Cls 0 : Flash Off
Palette 0,$F80,$D0,$F0F
C(1)=$FFF : C(2)=$BBB : C(3)=$777
ForA=0To3
For B=1 To 3 : Colour 16+A*4+B,C(B)
: Next
Next
ForA=1 To3
Plot 0,0,A : Get Bob A,0,0 To 1,1
Next
ClsO
Pen 1 : Centre At(,4)+"* YILDIZLAR
*"
Pen 2 : Centre At(,24)+"AMIGA DÜN-
YASI"
Pen 3 : Centre At(,27)+"SAYI: 28"
End Proc
' ---------------------------------------
Procedure YILDIZLAR[S]
Synchro Off
ForA=0 To S
Channel A To Sprite A+8
X=160-Rnd(319): Y=128-Rnd(255)
F=Rnd(16): C=Rnd(3)
Sprite A+8,0,0,F/6+l
IfC=0 Then X=160
IfC=1 Then X=-160
IfC=2 Then Y=128
IfC=3 Then Y=-128
S=F*10+30
A$="S: Let X=288; Let Y=170; Move "
A$=A$+Str$(X)+","+Str$(Y)+","+
Str$(S)+"; Jump Start"
Amal A,A$ : Amal On
Synchro
Next
Repeat
Synchro : Wait Vbl
Until Mouse Key
Fade 3: Wait 45
End Proc
' ---------------------------------------
```

Pop Dir

Tanımı: İstenen device'ın directory'sini her zaman kolaylıkla almanızı sağlar.
Bulunduğu disketler: Black Monks Internal Tools v2.0

Cem GENCER



WorkBench ile çalışırken bazen bir directory'nin ya da disketin komple içeriğine bakmak gerekebilir. Bu gibi durumlarda genelde DiskMaster gibi bir file kopyalama programını yükleyebiliriz. Fakat bunu da yüklemek az da olsa zaman alır. Devamlı arka fonda bulunabilecek ve gerektiğinde iki-üç mouse hareketiyle çalıştırılabilecek bir directory gösterim programı bu gibi durumlarda çok yardımcı olabilirdi, işte PopDir, bu görevi yerine getirerek istenilen device'ın directory'sini hızlı olarak almamızı sağlar. Program gayet basit; zaten bir programcı tarafından çok kısa sürede yapıldığı da apaçık ortada. İlk olarak Public Domain'de yer alan bu program, çeşitli grupların yapmış olduğu utility disketlerinde de bulunabiliyor.

Program çalıştırıldığında ekrandaki tek değişiklik, bir ikon'un WorkBench ekranı üzerinde belirmesi. Bu, programı çağırmak için kullanılan ikon. Çalıştırıldığında iconified (icon haline getirilmiş) durumda bulunan programımızın esas penceresini görebilmek için, sadece bu ikonun üzerine bir defa kliklememiz yeterli olacaktır. Hemen karşımıza bir pencere çıkacak. Buradaki ilk kutuda o an aktif olan drive ismi görülebilir. Bunu değiştirmek için kutunun hemen altında iki sıra halinde yer alan device gadget'larını kliklememiz yetecek. Bu device'lar sırayla şöyle: DF0: DF1: DF2: DF3: DH0: DH1: VD0: VDK: RAM: RAD: SYS: C:. Bunları kullanarak directory'sini görmek istediğiniz drive'ı belirledikten sonra tek yapmanız gereken, **Dir** yazılı gadget'ı kliklemektir. Bir pencere açılacak ve sizin belirlediğiniz drive'ın komple directory'si bu pencerede görüntülenecektir. Directory'i gördükten sonra, bu pencerenin kapama gadget'ını klikleyerek tekrar çalışma penceresine dönebilirsiniz.

Bu ufak programın bir güzel yanı daha var; aktif olan drive'daki tüm file'ları kontrol ederek IRQ virüsü olup olmadığını kontrol eder. Bu virüs, sistem interrupt'larıyla oynayan bir link virüsüdür. Link virüsleri, normal virüslerin aksine bootblock'a yerleşmezler. Kendilerini çalışabilir (executable) bir programın başına kopyalayarak daha hızlı yayılabilirler. **IRQ check** gadget'mı klikleyerek o an aktif olan drive'daki tüm file'lan kontrol edebilirsiniz. Program, IRQ virüsli bir file ile karşılaştığında sizi uyaracaktır.

Programdan tekrar WorkBench'e ya da CLI'a geri dönebilmek için, çalışma penceresinin dışında bir yeri kliklemeniz yeterli olacaktır. Bu şekilde çalışma penceresi kapatılarak program eski iconified haline geri döndürülür. Programı bu şekilde istediğiniz zaman kullanabilirsiniz.

Son bir not: Programı harddisk'e koyup startup-sequence'den çalıştırmak istiyorsanız, programı RUN ya da daha iyisi RUNBACK komutuyla çalıştırın; zira bu program kendini CLI'dan ayıramıyor.

Pilotlar Kahvesi

Tüm arkadaşlara kucak dolusu merhabalar. İnan her ay mektuplarınızı okumak en büyük mutluluğum. Sizlerle bu satırlar aracılığıyla birşeyler paylaşabilmek son derece güzel. Bu ayki köşemiz değişik bir şekilde hazırlandı. Mektuplarınızın hepsi istanbul'dan Antalya'ya postalandı. Bu sayede çok gezmiş mektuplara sahip olduk. Antalya'da oluşum sebebi ile, bu ay resimlerimizi seçmek biraz zor oldu. Daha önceden hazırladığım bir iki resimle idare edeceğiz.

Gelelim konularımıza. Bu ay yine mektuplar mektuplar ve mektuplar var. Bunun yanı sıra yeni bir simülasyon üzerinde de bir süre duracağız: Flight Of The Old Dog MEGAFORTRESS.

Hemen ektuplara geçelim. İlk mektubumuz **Önder Ozdemir'den** geliyor. Arkadaşımız son derece sık soru aldığımız bir oyun hakkında uzun açıklamalar göndermiş dinliyoruz:

" Klavye örtüsü
J-M-K Joystick-Mouse-Klavye kontrolü

P	Flaplar
G	İniş takımları
A	Otomatik pilot
1-2-3	Bilgisayar panel görüntüleri
4	Aşağı bakış
5	Düz ileri bakış
6	İleri bakış + hareket bilgisi
H	HUD görüntüsü
Fİ	Kokpit görüntüsü
F2-F3-F4	Arka - sağ - sol görüntüler
F5-F9-F10	Değişik uçak görüntüleri
F7-F8	Görüntü yakın - uzak
Return	Silah değiştirme
Help	Uçağı düzeltme
Space	Klavye kontrolünde ateş.."

Önder, bunun yanında birkaç öneride bulunmuş:

1) Adınızı The Didy Men olarak girin, rütbenizi Colonel yapın, inmek için sadece havaalanına gelerek Enter tuşuna basın.

2) Hemen hemen her hedef üzerinde bir düşman uçağı vardır. İlk olarak bu uçağı yok edin.

3) Oyun başlayınca, aşağı yönelmiş burnu vakit geçirmeden yavaş yavaş düzeltip havadan havaya füzeleri çalışır hale getirin.

4) Oyunun başında alçalarak nehirleri, yollan takip edin.

Konusunu F22'den alan ATAÇ isimli bir oyunun dedikodusu var. Ancak elime geçmeden hiç bir oyunun çıkacağına güvenemiyorum artık (Her nedense ????).

Sanırım bu mektup İzmir'den yazan Saygın Eroğlu'nun mektubuna bir cevap olur. Saygın bunun yanı sıra Flap'ların ne olduğunu ve ne işe yaradığını sormuş. Flap'lar kanatların arka kısmında bulunan kanat uzantılandır. Bu flaplar indirilerek uçağın kanat profili değiştirilir. Flaplar sayesinde kanadın altında bulunan ve uçağı kaldıran hava yastığının etkisi artar ve kaldırma kuvveti artar. Bu özellikle düşük hızlarda havalanabilmek ve uçabilmek için gereklidir. Belirli bir hızın üzerinde ise bu kanat profili rüzgara çok direnç yaratır ve ileri gidişine mani olur, bu yüzden toplanır ve uçağın ileri gidişi sırasında kullanılmaz.

Yazışmak isteyen arkadaşlarımız için Saygın adresini vermiş:

SAYGIN EROĞLU
1683 sok. No: 1 Çapa apt
D: 6 Karşıyaka/İZMİR

Bu arada bana dergiden mektuplar gönderilirken son derece eski tarihli mektup parçaları da geldi. Maalesef ismini kaybetmiş olduğumuz mektup, benim doğum günümde ulaşmış dergiye. Okurumuz hızlandırıcı kartlarının simülasyon üzerindeki etkisini soruyor. Hızlandırıcı kartlarının avantajını oyunlar içinde en çok simülasyonlarda hissedebiliyorsunuz. Çoğu vektörlerden oluşan simülasyonların yavaşlama sebebi genelde şu: Saniyede resim çizilmesi gerekiyor. Eğer bu hızda yeni re-

simler üretebilirseniz, göz bu resim tanelerini yumuşak bir hareket olarak algılar. Vektörel oyunlarda şu yol izlenir: Bir resim çizilir. Daha sonra kullanıcının göremediği bir yerde, yeni ekran çizilmeye başlanır. Bu ekranın işi biter bitmez yeni ekran gösterilir. Oyunlardaki yavaşlamanın temel sebebi, iki resmin arasındaki zaman farkının uzamasıdır. Eğer bilgisayar hızlanırsa, bu kareler daha çabuk hazır olur ve hareket hızlanır. Ad speed gibi kartlar vektörel oyunları belirgin olarak hızlandırır. Formula-1, Indy 500, Birds of Prey, F.s. II, F.o.t.i., Interceptor, hızlı kartlarla gerçekten son derece zevkli hale geliyorlar. Şimşek, uzun süre 68030 da Battle of Britain oynayamıyordu (Çok hızlı oluyormuş).

Bir başka mektup, **Arıkan AXL Sırakaya'dan** geüyor. Son derece ilginç bazı bilgiler veriyor Arıkan:

1) Almanların F-4E'lerden türettikleri F-4F'ler AIM 7 Sparrow taşıyamıyor. Bu silahı yönlendirecek radar atış sistemi F-4F'lerde bulunmuyor.

2) USAF'ın gururu AH-64 Apache'ler. servise girmek için 1974'ten 1979'a kadar beklediler. Kongre tartışmaları sonucu, az kalsın iptal edilecek olan proje için üretilen 6 prototip helikopterin 3'ünün pervaneleri paslanmış uçuş bilgisayarları içinde ise kurtlar türemiş.

Amerika'da silah projeleri başkanların politikalarına son derece bağlıdır. Carter zamanında birçok askeri proje durdurulmuş ve rafa kaldırılmıştır. Ancak Reagan zamanında fantastik silahlara olan merak hızla artmış, B-l, B-2, F-117 projeleri, AH-64 projesi yeniden ele alınmış, donanmaya 40 senelik hurdaya kaldırılan IOWA sınıfı 4 gemi yeniden kazandırılmış, kısa ve uzun menzilli Cruise füzeleri geliştirilmiştir.

Ankan'ın bazı soruları da var: "1) F-16'da Havaalanlarında aletli iniş için ILS sistemi vardır. Bu sistemi kullanarak otomatik iniş yapabilirsiniz. ILS havalanından iniş doğrultusunda gönderilen bir radyo sinyalidir. Bunlardan biri yüksekliği diğeri ise konumu belirler. Kokpitte bu işaretler iki çizgi şeklinde ILS ekranında belirir. Bu çizgileri ortada tutarak düzgün bir iniş yapılabilir. Ama daha güzeli eğer bu çizgileri yakalarsanız, F7 ile otomatik iniş yaparsınız, otomatik pilot devreye girerek bu çizgilere göre uçağı düzgün açı ile yaklaştıracaktır.

2) 688'de hatırladığım kadarı ile iki torpil atış metodu var. Bunlardan ilki bir hedef seçerek atma, diğeri ise torpili arama moduna geçirme. Bir diğer seçenek ise doğrudan patlatma yolu.

3) Battle of Britain'deki pilotlar için (bir kere daha) diriltme büyüsü: pilot dosyasını bir HEX editör'e yükleyin mesela Deksid, Newzap, DiskmonProf, Filemaster v.s. gibi, Burada ilk dört sayı önemli ilk iki hane:

0 RAF pilotu
1 109 pilotu
2 110 pilotu
3 Stuka pilotu
4 Bombacı pilotu demek;
daha sonra gelen iki hane ise,
0 canlı
1 ölmüş
2 esir
anlamına geliyor. Yapmanız gereken tek şey, bu sayıyı 00 yapmak.

4) F-19'da iniş biraz zahmetli. Hızınızı mutlaka düşük tutun, bunun için Flap ve tekerlekleri hatta arada sırada frenleri kullanın. F-19, aslında son derece güzel bir oyun olacak; ne var ki, oyunun bir kötülüğü var. Uçağınıza birşey olmuyor. En zor görevi bile uçsanız karşınıza 50 uçak da çıksa, 10 isabet de alsanız, uçmaya devam ediyorsunuz. Şöyle bir iki isabette yor duruma düşsek son derece eğlenceli olacak. Köşemize biraz Salamander Books havası katmak gerekiyormuş ki, Yiğit Güçtaş ve Alper Ayar arkadaşlarımız bize helikopterler hakkında data göndermişler. Maalesef fotoğrafları basamıyorum. Ama bilgiler son derece tatmin edici:

AH-1W Super Cobra
Motor : 2xGeneral Electric T700 - G 40
Maks Kalkış ağırlığı : 6690 kg
Maks silah yükü : 2065 kg
Maks Hız : 350 km/s

AH-1W Super Cobra 2 adet pilot tarafından kumanda ediliyor ve birçok NATO ülkesinde, bu arada 22 adedi de Türkiye'de (AH-1P) hizmet veriyor. *Bu helikopter ilk olarak Vietnam savaşında top ve roket platformu olarak kullanıldı, daha sonra hava ve deniz kuvvetleri tarafından değişik versiyonları gerçekleştirildi, iki pilot gibi gözükmesine rağmen ekip bir pilot ve bir silah uzmanından oluşur. Atış uzmanı Apache'de olduğu üzere ön tarafta oturur ve pilot arkada oturur, koltuğu yükseltilmiştir. Yakın destek alanında kendini kanıtlamış bu helikopterin şaşılacak kadar ince ve narin bir yapısı vardır.*

RAH - 66 COMANCHE
Motor : 2xAllison / Garet T800-LHT 80
Maks Kalkış ağırlığı : 7620 kg
Maks Hızı : 330 km/s
Menzil : 1260 km

Bu helikopter, henüz daha seri üretime geçmedi. Şu anda Amerika'da bu helikopterin tek prototipi var. Hakkında son derece az şey biliniyor. Son derece gelişmiş bir kokpit sistemine sahip ve söylentilere göre darbe emici bir madde ile kaplı (Hadi hayırlısı).

Mil-Mi 24 HIND A
Motor : 2 x Isotov TV3 -117
Maks Kalkış ağırlığı : 11.000 kg
Maks Silah yükü : 2.600 kg
Maks Hızı : 295 km/s
Menzili : 750 km

Helikopter, iki adet pilot tarafından kullanılıyor ve tam teçhizatlı 8 adet asker taşıyabiliyor. Ancak gerçekten hantal bir savaş makinası sayılabilir (Vallaha 168 roket + 8 tanksavar füzesi + 30 mm'lik Gatling Topu + 8 adet asker, UH-1 Huey kadar, taşıyan 12.7 lik mermileri tutabilen, Apache kadar hız yapabilen helikopter ne kadar hantal olursa).

AH-64 A APACHE
Motor : 2xGeneral Electric T700 - G70
Maks Kalkış ağırlığı : 9.580 kg
Maks Silah yükü : 770 kg
Maks Hızı : 295 km/s
Menzili : 480 km

Bu tüm uçak ve helikopter meraklısı arkadaşların bildiği ve süper bir manevra kabiliyetine sahip modem bir savaş makinası.

Boeing MH - 47E CHINOOK
Motor :2xTextron Lyncoming T55-L714
Maks Kalkış ağırlığı : 22.680 kg

Maks Yük ağırlığı :11.800 kg
Maks Hızı : 300 km/s
Menzili : 555 km

Boeing Helikopter firması CH-47D'yi temel alarak sadece Amerikan Kara Kuvvetlerinin özel operasyon kuvvetleri için geliştirilen modeli olup 51 adet üretilmesi öngörülmüş. Havada yakıt ikmali yapabilen bu helikopter, 44 asker taşıyabiliyor son elektronik savunma sistemlerine sahip.

Bell / Boeing V-22 Osprey
Motor: 2xAUison T406-AD-400
Maks kalkış ağırlığı : 24.970 kg
Maks hızı : 510 km/s
Menzili : 955 km

Bu helikopter'de tam olarak seri üretime girmemiş. 25 personel taşıması öngörülüyor (Fotoğrafları göremediğiniz için tam olarak anlayamıyorsunuz. Bu aslında helikopter uçak arası karışık bir prototip. Kanat uçlarında kalkışta yukarı dönebilen ve normal uçuş sırasında öne dönen pervaneleri var. Bu sayede helikopter gibi kalkarak uçak gibi uçmayı amaçlıyor.)

Evet, Hava kuvvetleri kataloguna benzer bu bilgiler için teşekkür ediyoruz. Bilgiler için sizlere güveniyorum, ne derece doğru olduklarını kontrol edemedim.

Bir mektup daha diyeceğim, ama bu isim tanıdık geliyor. Evet, bir mektubunu henüz bitirdik, işte bir yenisi ve Yiğit KING Güçtaş yine karşımızda: Bu isim modasından ben sorumlu değilim, ama bence bir mahzuru yok. Gelelim mektuba, hiç sitem etmeyin, gelen her mektup yayınlanıyor.

Arkadaşımız ilk olarak Birds of Prey'e takılıyor. Burada uçan kuş'u, Mk 84 ile vurabilmiş arkadaşımız. Evet, oyun sırasında havaalanlarında bir yabancı cisim, daha doğrusu kuş var. Her hedef gibi bunu da yok etmek mümkün. Benim kendi patentli iki teorim var bu kuşun varlığı hakkında. Bunlardan ilki, oyunun ismi ile gırgır olsun diye konulduğu, ikincisi ise Microprose'un Silent Srevice II oyununda her an duyulan anlamsız Martı sesi ile dalga geçmek için konulduğu.

Yiğit, uçak gemisine inerken 25 mil kala %100 thrust ile Mach 1.30 ile yaklaşıyor, meraklılara duyurulur.

Yiğit, ayrıca 16 günde Squadron leader olarak makinalı olarak 59 uçak düşürmüş. Eğer Patrol görevi seçer ve silahınız bitikçe inip yenisini alırsanız, üstüne üstlük, devamlı yakıt tankerinizi yanınızda gezdirirseniz tek günde de hatırı sayılır tahribat yapabilirsiniz. Biraz da Rus tarafını oynayın, mesela Mig-21 ile interception deneyin. Veya iki sidewinder ve top ile havalanarak Wing Commander olarak 1 'e 6 uçun.

Flight of the lntruder'da Sparrow kullanarak uçak gemisine isabet kaydedip batırabileceğiniz doğru. Aslında geminize her isabet, geminizi batırdı olarak değerlendirilecektir. Şaka bir yana uçak gemilerinde kazalar son derece ciddi sorunlar doğurmuşlardır. Bunlardan en kötülerinden biri 1981 yılında tamirden yeni çıkan CVN-68'in başına geldi. Saat 3 sularında bir EA-6B Prowler uçağı pistte 3 metre kadar paralel indi ve kenarda park etmiş bir dizi A-7 Corsair uçağına çarptı. Birbirlerine çarpan uçaklar bir anda ortalığı cehenneme çevirdi, zira uçakların hepsi donanma politikasınca yakıt ve cephane yüklü idiler, çıkan yangından fırlatma koltuklan ateşlenmiş, füzeler deli gibi uçuşmuş ve ısınan makinalı tüfekler yangını söndürmeye çalışan insanların üzerine mermi yağdırmışlardır. Hasarı engellemek için, 30-40 kadar uçak denize atılmıştır. Kazada 40'ın üzerinde gemici hayatını kaybetmiştir.

Son olarak size, yeni çıkan bir simülasyondan kısaca bahsetmek istiyorum. Sözkonusu simülasyonun adı FLIGHT OF THE OLD DOG MEGAFORTRESS. Oyunda son derece geliştirilmiş bir B-52 kullanılıyor. Oyundaki neredeyse her olay son derece basit. Ancak tüm uçuş evrelerinde her türlü karışık prosedür var, bu da oyunu son derece karışık bir hale sokuyor. Detay sevenler, bir görevi kılı kılına planlayıp çalışarak uçmayı sevenler için birebir bir oyun.

Uçağımız biraz abartılı silah taşıma kabiliyetinde olan bir B-52. Oyunda üç adet senaryo var. Bu senaryoların ilkinde uçağı test sahasında deniyorsunuz. İkincisinde ise uçağınızla körfez savaşında görevlere katılıyorsunuz. Son senaryo ise son derece sevimli burada gerçek bir hikaye var. İlk olarak rusların tüm stratejik silahlarınız nötralize edebilecek bir savunma silahı ürettiğini öğreniyorsunuz. Tam bu sırada üsse terörist bir saldın yapılıyor. Uçağınızı bir an önce havalandırıp kurtulmak zorundasınız. Daha sonra tarih yazabilmek için gereken görevleri kendiniz adım adım buluyorsunuz. Bu hikayeler yer yer resim ve animasyonlarla süslenmiş ve insanı etkiliyor.

Oyunun yazan Steve Tibbet, public domain utility'lerinden tanıdığımız bir yazar. Maalesef oyun normal makinalarda oldukça yavaş. Ne var ki, oyun vurdulu kırdılı ve hızlı bir oyun değil daha çok taktik işi. Mükemmel bir mouse kumandasına sahip. Temel olarak şu ekranlar var

Pilot ekranı (Fi): Uçağın motor kontrolü, yakıt ikmali bu ekranda yer alıyor.

İkinci pilot (F2): Her türlü destek sistemi, ışıklar, jeneratörler, yakıt durumu, pompaları, jeneratörler, acil durum jeneratörleri, IFF vericisi burada yer alıyor.

Navigator (F3): Uçağın uçuş planı, harita ve kamera ekranı yer alıyor.

Erken uyarı (F4): Hava izleme radarı, karıştırıcılar, chaff ve Flare kontrolü burada

Savaş sistemleri (F5): Silah denetimi, seçimi, bomba kapakları, hedefleme, kamera kilitleme sistemi hep burada yer alıyor.

Dış görüntüler (F6): Uçağın dış görüntüsü veriliyor.

Uçağın yer takip.sistemi bile var. Sadece sabırlı ve deneyimli simülasyon oyuncularına tavsiye edebileceğim. Oyunun şimdilik tam bir açıklamasını yapmaktan kaçınıyorum. Zira bu zorlukta bir oyunun sayfalarca sürecek açıklaması ile canınızı sıkmak istemiyorum. Ancak bu oyun ile ilgileniyorsanız veya takıldığınız yerler varsa, elimden geldiğince sizlere yardımcı olacağıma söz veriyorum.

Bu aylık yazımız yine bitiyor. Son olarak eklemek istediğim bir nokta var. Yaz olması sebebi ile yazılarımız dergiye gecikmeli ulaşıyor. Bu yüzden dergimizin çıkış tarihlerinde bazı düzensizlikler var. Af diliyoruz, ama her ay karşınızda olacağız (Değil mi Mahmure abla, öyle değil mi ha !). Gelecek aya dek kanatlarınıza dikkat edin.

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam!!! Artık komutları bitirdiğimize göre, bu köşeye biraz fazla yer ayıracağım; zira komutlar için bu köşeye üç aydır devam edemiyorduk. Bu ay bu kadar beklediğiniz için ufak bir intro source'u veriyorum. İntroyu doğru olarak çalıştırmak için, diskete bir de BNXTXT isimli bir file yerleştirmeniz gerekmekte. Bu file, intro'daki scroll text'i içerecek olan file olacaktır. Bu file'daki bütün karakterler büyük olarak yazılmalı. File'ın sonuna da biraz boşluk (yaklaşık 20-30 karakterlik) koyduktan sonra ufak <a> harfini ekleyin. Bu sayede scroll text basma rutini, yazının sonuna ulaşıldığını anlayarak scrollun tekrar ilk karakterden başlamasını sağlar. Scroll text dosyası içinde anlaşılamayan (font datalarında bulunmayan) bir karaktere rastlanıldığında, bu karakter otomatik olarak atlanılacaktır. Şayet scroll text dosyası aktif directory'de (genelde ana directory) bulunamazsa, program size ses sinyali verecek ve scroll text yerine bir uyan mesajı ile karşılaşacaksınız. Bu uyan mesajı da **ErrorText** label'ından sonra bulunmakta. Gelecek ay, bu introyu hep beraber detaylı bir şekilde inceleyeceğiz. İntro'nun doğru olarak çalışabilmesini sağlamak için üç file'a ihtiyacımız var. Fakat üç file'dan biri olan font datalarını ben programın sonuna del satırları olarak ekledim. Font dataları 496 byte uzunluğunda olduğundan, bu pek sorun çıkarmaz umarım. Merak edenlere belirteyim, fontlar 8x8 boyutlarında IFF olarak hazırlanmış. Gelecek ay scroll ve karakter algılama rutinlerini incelerken bu konuya daha detaylı değineceğim. Kalan iki data file'ından ilki, gösterilecek olan logo'muz; bunu DPaint ile 160x140 boyutlarında tek bitplane olarak hazırladıktan sonra bir IFF converter (IFF Master yine de en iyisi!) programıyla bitmap haline çevirmemiz gerekmekte. Çevrim sırasında resmin sadece 160xl00'lük alanını çerçeveleyip almanız çok önemlidir. Bu yaratılan yeni file'ın ismine de **logo.bm** adını verelim. Gereksinim duyduğumuz ikinci dosyanın adı da **mod.astaroth;** bu da Astaroth oyunundan aldığımız bir müzik. Bunun yerine Future Composer ile hazırlanmış herhangi bir parça (modül olarak!) da kullanabiliriz. Müzik istemiyorsanız, programın 'bsr lnit_Music', 'bsr Play' ve End altrutinindeki clr komut satırlarını kaldırmanız (ya da başına <;> işareti koymanız) yeterli. Bu şekilde programınızın, müzikle ilgili rutinlere hiç bir şekilde dallanmamasını sağlayabilirsiniz. İsteyenler programın sonuna eklemiş olduğum müzikle ilgili rutinleri de silebilirler. Bu şekilde source'unuz kısalabilir. Fakat bunun da pek önemli olacağını sanmam. Programın en sonundaki incbin satırları yardımıyla, bahsettiğim bu iki data file'ı assemble edilen programın sonuna eklenecektir. Bu kadar tiyo şimdilik yeter, programın çalışmasını (özellikle scroll ile ilgili rutinleri) iyice inceleyip çözmeniz için bir ay vaktiniz var. Çözemeyenlere gelecek ay bütün source'u kısaca açıklayacağım. Hadi şimdilik hoşçakalın...

```
        org     $60000
        load    $60000
Q       movem.l a0-a6/d0-d7,-(a7)
        bsr.vv  Init_Music
        bsr.W   InitVars
        bsr.W   Clear
        bsr.b   LoadText
        bsr.W   Init
        move.l  #2,d7
        bsr.W   Acilmaca
Loopl cmp.b     #0,$dff006
        bne.b   Loopl  bsr.W   Scroller
        bsr.w   Play
        btst    #6,$bfe001
        bne.s   Loopl
        bra.W   End
LoadText move.l 4,a6
        lea     Dosname,a1
        jsr     -408(a6)
        move.l  d0,a6
        move.l  #1005,d2
        move.l  #FileName,d1
        jsr     -30(a6)
        tst.l   d0
        beq.b   CannotOpen
        move.l  d0,FileHeader
        move.l  FileHeader.d1
        move.l  #$7a000,d2
        move.l  #$ffffff,d3
        jsr     -42(a6)
        move.l  FileHeader.d1
        jsr     -36(a6)
        move.l '  a6,al
        move.l  4,a6
        jsr     -414(a6)
BackOpen bset   #3,$bfd 100
        nop
        nop
        bset    #7,$bfdl00
        nop
        nop
        bclr    #3,$bfdl00
        rts
CannotOpen
        move.l  #$7a000,a0
        move.l  #ErrorText,a1
        move.l  #[ErrorEnd-ErrorText-l],d7
Copy text move.b (al)+,(a0)+
        dbf     d7, copy text
        lea     ErrorText.a1
        move.l  #l,d7
TonUret bsr.w   ErrorTone
        dbf     d7,TonUret
        bra.b   BackOpen
InitVars move.w #0,RX1
        move.w  #0,R1
        move.w  #0,R2
        move.w  #0,R3
        move.w  #0,R11
        move.w  #0,R12
        move.w  #0,R13
        move.w  #$1807,C1
        move.w  #$1907,C2
        move.w  #$la07,C3
        move.w  #$lb07,C4
        move.w  #$9007,C11
        move.w  #$9107,C12
        move.w  #$9207,C13
        move.w  #$9307,C14
        move.w  #$0ff0,ScrollRengi
        rts
Errortone
        move.w  #2,$dff0a4
        move.l  #Wave,$dff0a0
        move.w  #$440,$dff0a6
        move.w  #$3f,$dff0a8
        move.w  #$8201,$dff096
        move.l  #Ton,a0
Tonp    move.w  #$8000,d1
Pau     nop
        dbf     dl.Pau
        move    (a0)+,$dff0a6
        beq.b   EndT
        bra.b   TonP
EndT move       #$01,$dff096
        rts
Ton     dew     440,1200,850,1088,0
        even
Wave dc.b       127,-127
Acilmaca cmp.b  #$ff,$dff006
        bne.s   Acilmaca
        add.w   #$0300,R1
        add.w   #$0300,R11
        add.w   #$0111,R2
        add.w   #$0111,R12
        add.w   #$0300,R3
        add.w   #$0300,R13
        move.l  #$ffff,d6
Bekle 1 dbf     d6,Beklel
        dbf     d7,Acilmaca
        move.l  #5,d7
```

```
Ace   cmp.b   #$ff,$dff006
      bne.s   Ace
      sub.w   #$0100,C1
      sub.w   #$0100,C2
      add.w   #$0100,C3
      add.w   #$0100,C4
      move.l  #$5fff,d6
Bekle2 dbf    d6,Bekle2
      dbf     d7,Acc
      move.l  #80,d7
Accc  cmp.b   #$ff,$dff006
      bne.s   Accc
      sub.w   #$0100,C11
      sub.w   #$0100,C12
      add.w   #$0100,C13
      add.w   #$0100,C14
      move.l  #$lfff,d6
Bekle22 dbf   d6,Bekle22
      dbf     d7,Accc
      move.l  #LBitMap,a0
      move.l  #DBitMap,a1
      move.l  #0,Sx
      move.l  #0,Sy
      move.l  #90,Dx
      move.l  #40,Dy
      move.l  #160,Nx
      move.l  #140,Ny
      bsr.W   Copy
      move.l  #4,d7
RenkAc cmp.b  #$ff,$dff006
      bne.s   RenkAc
      add.w   #$0030,RX1
      move.l  #$8fff,d6
HizAz dbf     d6,HizAz
      dbf     d7,RenkAc
      move.l  #$ff,ScrollOnOff
      rts
Scroller cmp.l #$ff,ScrollOnOff
      bne.s   Kayma
      cmp.l   #4,ScrollFlag
      beq.s   Bas
      bne.w   Basma
Basma bsr.W   ScrollDatas
      bsr.W   Scroll
      add.l   #l,ScrollFlag
      rts
Bas   bsr.W   ScrollDatas
      bsr.W   Scroll
      bsr.W   Decode
      bsr.W   Copy
      move.l  #0,ScrollFlag
Kayma rts
Kapanmaca
      move.l  #10,d7
KX1   cmp.b   #$ff,$dff006
      bne.s   KX1
      sub.w   #$0110,ScrollRengi
      move.l  #$4fff,d6
KX2   dbf     d6,KX2
      dbf     d7,KXl
      move.l  #3,d7
KX3   cmp.b   #$ff,$dff006
      bne.s   KX3
      sub.w   #$0030,RX1
      move.l  #$fff,d6
KX4   dbf     d6.KX4
      dbf     d7,KX3
      bsr.W   Clear
      move.l  #80,d7
KX5   cmp.b   #$ff,$dff006
      bne.s   KX5
      add. w  #$0100,C11
      add.w   #$0100,C12
      sub.w   #$0100,C13
      sub.w   #$0100,C14
      move.l  #$lfff,d6
KX6   dbf     d6,KX6
      dbf     d7,KX5
      move.l  #5,d7
KX7   cmp.b   #$ff,$dff006
      bne.s   KX7
      add.w   #$0100,C1
      add.w   #$0100,C2
      sub.w   #$0100,C3
      sub.w   #$0100,C4
      move.l  #$5fff,d6
KX8   dbf     d6,KX8
      dbf     d7,KX7
      move.l  #$3ffff,d6
KX9   nop
      dbf     d6,KX9
      move.l  #2,d7
KX10  cmp.b   #$ff,$dff006
      bne.s   KK10
      sub.w   #$0300,R1
      sub.w   #$0300,R11
      sub.w   #$0111,R2
      sub.w   #$0111,R12
      sub.w   #$0300,R3
      sub.w   #$0300,R13
      move.l  #$ffff,d6
KX11  dbf     d6,KX11
      dbf     d7,KX10
      move.l  #$6ffff,d6
KX12  nop
      dbf     d6,KX12
      bra.b   Xxx
END   clr.w   onoff
      clr.l   $dff0a6
      clr.l   $dff0b6
      clr.l   $dff0c6
      clr.l   $dff0d6
      clr.l   Sdff0a8
      clr.l   $dff0b8
      clr.l   Sdff0c8
      clr.l   Sdff0d8
      move.w  #$f,$dff096
      bclr    #l,$bfe001
      bra. w  Kapanmaca
Xxx   move.l  GfxBase,a6
      move.l  SysCop,50(a6)
      move.l  4,a6
      jsr     -138(a6)
      move.l  a6,al
      jsr     -414(a6)
      movem.l (a7)+,a0-a6/d0-d7
      rts
Init  move.l  4,a6
      jsr     -132(a6)
      lea     GfxName.a1
      jsr     -408(a6)
      move.l  d0,a6
      move.l  d0.GfxBase
      move.l  50(a6),SysCop
      move.l  #Copper,50(a6)
      lea     SBitMap.a0
      move.l  #1,d0
      move.l  #496,d1
      move.l  #8,d2
      jsr     -390(a6)
      lea     . SRast,a1
      jsr     -198(a6)
      move.l  #SBitMap,SRast+4
      lea     SBitMap.a0
      move.l  #Buffer,8(a0)
      lea     LBitMap.a0
      move.l  #2,d0
      move.l  #160,d1
      move.l  #140,d2
      jsr     -390(a6)
      lea     LRast,a1
      jsr     -198(a6)
      move.l  #LBitMap,LRast+4
      lea     LBitMap.a0
      move.l  #LBuffer,8(a0)
      move.l  #LBuffer+[20*140],12(a
      lea     DBitMap.a0
      move.l  #l,d0
      move.l  #360,d1
      move.l  #256,d2
      jsr     -390(a6)
      lea     DRast.a1
      jsr     -198(a6)
      move.l  #DBitMap,DRast+4
      lea     DBitMap.a0
      move.l  #$70000,8(a0)
      rts
SatirSonu
      add.l   #1 .ScrollTextPointer
Decode lea    ScrollTextPointer.a0
      lea     Tablo.a1
      move.l  (a0).a0
      move.b  (a0).d0
      cmp.b   #$0a,d0
      beq.b   satirsonu
      cmp.b   #"a",d0
      bne.b   devam
      move.l  #$7a000,ScrollTextPoint
      bra.b   Decode
Devam sub.b   #$20,d0
      mulu    #8,d0
      move.l  0(al,d0),Sx
      move.l  4(al,d0),Sy
      lea     SBitMap.a0
      lea     DBitMap.a1
      move.l  #350,Dx
      move.l  #240,Dy
      move.l  #8,Nx
      move.l  #8,Ny
      add.l   #1.ScrollTextPointer
      rts
Copy  move.l  GfxBase,a6
      move.l  Sx.d0
      move.l  Sy.d1
      move.l  Dx,d2
      move.l  Dy,d3
      move.l  Nx,d4
      move.l  Ny,d5
      move.l  #$c0,d6
      move.l  #255,d7
      move.l  #0,a2
      jsr     -30(a6)
      rts
Scroll cmp.b  #0,$dff006
      bne.s   Scroll
      move.l  GfxBase.ao
      move.l  #DRast,a1
      move.l  DeltaX.d0
      move.l  Delta Y.d1
      move.l  FirstX,d2
      move.l  FirstY,d3
      move.l  SecondX,d4
      move.l  SecondY,d5
```

```
        jsr     -396(a6)
        rts
ScrollDatas
        move.l  #2,DeltaX
        move.l  #0,DeltaY
        move.l  #0,FirstX
        move.l  #230,FirstY
        move.l  #360,SecondX
        move.l  #250,SecondY
        its
Clear lea       $70000,a0
        move.l  #$1400,d7
CLS   clr.l     (A0)+
        dbf     d7,CLS
        rts
```

```
  ; Amiga FUTURE COMPOSER V1.0 /
1.2 / 1.3   Replay routine
Init_Music
        move.w  #l,onoff
        bset    #l,$bfe001
        lea     Module.a0
        lea     100(a0),a1
        move.l  a1,SeqPoint
        move.l  a0.a1
        add.l   8(a0),a1
        move.l  a1,PatPoint
        move.l  a0.a1
        add.l   16(a0),a1
        move.l  a1,FrqPoint
        move.l  a0.a1
        add.l   24(a0),a1
        move.l  a1,VolPoint
        move.l  4(a0),d0
        divu    #13,d0
        lea     40(a0),a1
        lea     SoundInfo+4(pc),a2
        moveq   #10-l,d1
InitLoop move, w (a 1 )+,(a2)+
        move.l  (a1)+,(a2)+
        addq.w  #4,a2
        dbf     d 1,InitLoop
        moveq   #0,d2
        move.l  a0,d 1
        add.l   32(a0),d1
        sub.l   #WaveForms,d1
        lea     SoundInfo(pc),a0
        move.l  d1,(a0)+
        moveq   #9-l,d3
InitLoop 1 move.w (a0),d2
        add.l   d2,d1
        add.l   d2,d1
        addq.w  #6,a0
        move.l  d1,(a0)+
        dbf     d3,InitLoopl
        move.l  SeqPoint(pc),a0
        moveq   #0,d2
        move.b  12(a0),d2
        bne.s   SpeedOk
        move.b  #3,d2
SpeedOk move.w   d2.RespCnt
        move.w  d2,RepSpd
Init2  clr.w    AudTemp
        move.w  #$000f,$dff096
        move.w  #$0780,$dff09a
        moveq   #0,d7
        mulu    #13,d0
        moveq   #4-l,d6
        lea     VlData(pc),a0
        lea     Silent(pc),a1
        lea     o4a0c8(pc),a2
InitLoop2 move.l a1,10(a0)
        move.l  a1,18(a0)
        clr.l   14(a0)
        clr.b   45(a0)
        clr.b   47(a0)
        clr.w   8(a0)
        clr.l   48(a0)
        move.b  #l,23(a0)
        move.b  #l,24(a0)
        clr.b   25(a0)
        clr.l   26(a0)
        clr.w   30(a0)
        moveq   #0,d3
        move.w  (a2)+,d1
        move.w  (a2)+,d3
        divu    #3,d3
        move.b  d3,32(a0)
        mulu    #3,d3
        andi.l  #$ff,d3
        andi.l  #$ff,d1
        addi.l  #$dffDaO,d1
        move.l  d1,a6
        move.l  #0,(a6)
        move.w  #$100,4(a6)
        move.w  #0,6(a6)
        move.w  #0,8(a6)
        move.l  d1,60(a0)
        clr.w   64(a0)
        move.l  SeqPoint(pc),(a0)
        move.l  SeqPoint(pc),52(a0)
        add.l   d0,52(a0)
        add.l   d3,52(a0)
        add.l   d7,(a0)
        add.l   d3,(a0)
        move.w  #$d,6(a0)
        move.l  (a0),a3
        move.b  (a3),d 1
        andi.l  #$ff,d1
        lsl.w   #6,d1
        move.l  PatPoint(pc),a4
        adda. w d1,a4
        move.l  a4,34(a0)
        clr.l   38(a0)
        move.b  #l,33(a0)
        move.b  #2,42(a0)
        move.b  I(a3),44(a0)
        move.b  2(a3),22(a0)
        clr.b   43(a0)
        clr.b   45(a0)
        clr.w   56(a0)
        adda. w #$4a,a0
        dbf     d6,InitLoop2
        rts
Play    lea     PerVol(pc),a6
        tst.w   OnOff
        bne.s   Music_On
BackToLife
        rts
Music_On subq.w #l,RespCnt
        bne.s   NoNewNote
        move.w  RepSpd(pc),RespCnt
        lea     VlData(pc),a0
        bsr.W   New_Note
        lea     V2Data(pc),a0
        bsr.W   New_Note
        lea     V3Data(pc),a0
        bsr.W .  New_Note
        lea     V4Data(pc),a0
        bsr.W   New_Note
NoNewNote clr.w AudTemp
        lea     VlData(pc),a0
        bsr.W   Effects
        move.w  d0,(a6)+
        move.w  d1,(a6)+
        lea     V2Data(pc),a0
        bsr.W   Effects
        move.w  d0,(a6)+
        move.w  d1,(a6)+
        lea     V3Data(pc),a0
        bsr.W   Effects
        move.w  d0,(a6)+
        move.w  d1,(a6)+
        lea     V4Data(pc),a0
        bsr.W   Effects
        move.w  d0,(a6)+
        move.w  d1.(a6)+
        lea     PerVol(pc),a6
        move.w  AudTemp(pc),d0
        ori.w   #$8000,d0
        move.w  d0,-(a7)
        moveq   #0,d1
        move.l  Start l(pc),d2
        move.w  Offsetl(pc),d1
        add.l   d1,d2
        move.l  Start2(pc),d3
        move.w  Offset2(pc),d1
        add.l   d1,d3
        move.l  Start3(pc),d4
        move.w  Offset3(pc),d1
        add.l   d1,d4
        move.l  Start4(pc),d5
        move.w  Offset4(pc),d1
        add.l   d1,d5
        move.w  SSizel(pc),d0
        move.w  SSize2(pc),d1
        move.w  SSize3(pc),d6
        move.w  SSize4(pc),d7
        move.w  (a7)+,$dff096
 Chan1  lea     V1 Data(pc),a0
        tst.w   72(a0)
        beq.b   Chan2
        subq.w  #l,72(a0)
        cmpi.w  #l,72(a0)
        bne.s   Chan2
        clr.w   72(a0)
        move.l  d2,$dff0a0
        move.w  d0,$dff0a4
Chan2 lea       V2Data(pc),a0
        tst.w   72(a0)
        beq.s   Chan3
        subq.w  #l,72(a0)
        cmpi.w  #l,72(a0)
```

```
        bne.s   Chan3
        clr.w   72(a0)
        move.l  d3,$dff0b0
        move, w d1,$dff0b4
Chan3   lea     V3Data(pc),a0
        tst.w   72(a0)
        beq.s   Chan4
        subq.w  #l,72(a0)
        cmpi.w  #l,72(a0)
        bne.s   Chan4
        clr.w   72(a0)
        move.l  d4,$dff0c0
        move.w  d6,$dff0c4
Chan4   lea     V4Data(pc),a0
        tst.w   72(a0)
        beq.s   SetPerVol
        subq.w  #l,72(a0)
        cmpi.w  #l,72(a0)
        bne.s   SetPerVol
        clr.w   72(a0)
        move.l  d5,$dff0d0
        move.w  d7,$drT0d4
SetPerVol lea   $dfT0a6,a5
        move.w  (a6)+,(a5)
        move.w  (a6)+,2(a5)
        move.w  (a6)+,16(a5)
        move.w  (a6)+,18(a5)
        move.w  (a6)+,32(a5)
        move.w  (a6)+,34(a5)
        move.w  (a6)+,48(a5)
        move.w  (a6)+,50(a5)
        bra.w   BackToLife
New_Note moveq  #0,d5
        move.l  34(a0),a1
        adda. w 40(a0),a1
        cmp.w   #64,40(a0)
        bne.B   SamePat
        move.l  (a0),a2
        adda.w  6(a0),a2
        cmpa.l  52(a0),a2
        bne.s   NotEnd
        move.w  d5,6(a0)
        move.l  (a0),a2
NotEnd moveq    #0,d1
        addq.b  #l,SpdTemp
        cmpi.b  #4,SpdTemp
        bne.s   NoNewSpd
        move.b  d5,SpdTemp
        move.b  -l(a1),d1
        beq.s   NoNewSpd
        move.w  d1.RespCnt
        move.w  d1.RepSpd
NoNewSpd move.b (a2),d1
        move.b  I(a2),44(a0)
        move.b  2(a2),22(a0)
        move.w  d5,40(a0)
        lsl.w   #6,d1
        add.l   PatPoint(pc),d1
        move.l  d1,34(a0)
        addi.w  #$d,6(a0)
        move.l  di,a1
SamePat move.b l(a1),d1
        move.b  (a1)+,d0
        bne.s   Wwl
        andi.w  #%11000000,d1
        beq.s   NoPort
        bra.s   Wwll
Wwl     move.w  d5,56(a0)
Ww 11 move.b    d5,47(a0)
        move.b  (a1),31(a0)
T_PortOn btst   #7,d1
        beq.s   NoPort
        move.b  2(a1),47(a0)
NoPort andi.w   #$7f,d0
        beq.B   NextNote
        move.b  d0,8(a0)
        move.b  (a1),9(a0)
        move.b  32(a0),d2
        moveq   #0,d3
        bset    d2,d3
        or.w    d3,AudTemp
        move.w  d3,$dff096
        move.b  (a1),d1
        andi.w  #$3f,d1
        add.b   22(a0),d1
        move.l  VolPoint(pc),a2
        lsl.w   #6,d1
        adda. w d1,a2
        move.w  d5,16(a0)
        move.b  (a2),23(a0)
        move.b  (a2)+,24(a0)
        move.b  (a2)+,d1
        andi.w  #$ff,d1
        move.b  (a2)+,27(a0)
        move.b  #$40,46(a0)
        move.b  (a2)+,d0
        move.b  d0,28(a0)
        move.b  d0,29(a0)
        move.b  (a2)+,30(a0)
        move.l  a2,10(a0)
FrqPoint(pc),a2
        lsl.w   #6,d1
        adda.w  d1,a2
        move.l  a2,18(a0)
        move.w  d5,50(a0)
        move.b  d5,26(a0)
        move.b  d5,25(a0)
NextNote addq.w #2,40(a0)
        rts
Effects moveq   #0,d7
TestSustain
        tst.b   26(a0)
        beq.s   SustZero
        subq.b  #l,26(a0)
        bra.W   VolUfx
SustZero move.l 18(a0),a1
        adda.w  50(a0),a1
TestEffects
        cmpi.b  #$el,(a1)
        beq.W   VolUfx
        cmpi.b  #$e0,(a1)
        bne.s   TestNewSound
        move.b  l(a1),d0
        andi.w  #$3f,d0
        move.w  d0,50(a0)
        move.l  18(a0),a1
        adda.w  d0,a1
TestNewSound
        cmpi.b  #$e2,(a1)
        bne.s   o49c64
        moveq   #0,d0
        moveq   #0,d1
        move.b  32(a0),d1
        bset    d1.d0
        or.w    d0.AudTemp
        move.w  d0,$dff096
        move.b  l(a1),d0
        andi.w  #$ff,d0
        lea     SoundInfo(pc),a4
        add.w   d0.d0
        move.w  d0.d1
        add.w   d1,d1
        add.w   di,di
        add.w   d1,d0
        adda.w  d0,a4
        move.l  60(a0),a3
        move.l  (a4),d1
        add.l   #WaveForms,d1
        move.l  d1,(a3)
        move.l  d1,68(a0)
        move.w  4(a4),4(a3)
        move.l  6(a4),64(a0)
        swap    d1
        move.w  #3,72(a0)   tst.w   d1
        bne.s   o49c52
        move.w  #2,72(a0)
o49c52 clr.w    16(a0)
        move.b  #l,23(a0)
        addq.w  #2,50(a0)
        bra.W   o49d02
o49c64 cmpi.b   #$e4,(a1)
        bne.s   TestPatJmp
        move.b  l(a1),d0
        andi.w  #$ff,d0
        lea     SoundInfo(pc),a4
        add.w   d0.d0
        move.w  d0.d1
        add.w   d1,d1
        add.w   d1,d1
        add.w   d1.d0
        adda.w  d0,a4
        move.l  60(a0),a3
        move.l  (a4),d1
        add.l   #WaveForms,d1
        move.l  d1,(a3)
        move.l  d1,68(a0)
        move.w  4(a4),4(a3)
        move.l  6(a4),64(a0)
        swap    d1
        move.w  #3,72(a0)
        tst.w   d1
        bne.s   o49cae
        move.w  #2,72(a0)
o49cae addq.w   #2,50(a0)
        bra.s   o49d02
TestPatJmp
        cmpi.b  #$e7,(a1)
        bne.s   TestNewSustain
        move.b  l(a1),d0
        andi.w  #$ff,d0
        lsl.w   #6,d0
        move.l  FrqPoint(pc),a1
        adda.w  d0,a1
        move.l  a1,18(a0)
        move.w  d7,50(a0)
        bra.W   TestEffects
TestNewSustain
        cmpi.b  #$e8,(a1)
        bne.s   o49cea
        move.b  l(a1),26(a0)
        addq.w  #2,50(a0)
        bra.W   TestSustain
o49cea cmpi.b   #$e3,(a1)
        bne.s   o49d02
        addq.w  #3,50(a0)
        move.b  l(a1),27(a0)
        move.b  2(a1),28(a0)
o49d02 move.l   18(a0),a1
        adda.w  50(a0),a1
        move.b  (a1),43(a0)
        addq.w  #l,50(a0)
VolUfx tst.b    25(a0)
        beq.s   o49dle
```

```
        subq.b   #l,25(a0)
        bra.s    o49d70
o49dle subq.b    #l,23(a0)
        bne.s    o49d70
        move.b   24(a0),23(a0)
o49d2amove.l     10(a0),a1
        adda. w  16(a0),a1
        move.b   (a1),d0
        cmpi.b   #$e8,d0
        bne.s    o49d4a
        addq.w   #2,16(a0)
        move.b   l(a1),25(a0)
        bra.s    VolUfx
  o49d4a cmpi.b #$el,d0
        beq.s    o49d70
        cmpi.b   #$e0,d0
        bne.s    o49d68
        move.b   l(a1),d0
        andi.l   #$3f,d0
      . subq.b   #5,d0
        move, w  d0,16(a0)
        bra.s    o49d2a
o49d68 move.b    (a1),45(a0)
        addq.w   #l,16(a0)
o49d70 move.b    43(a0),d0
        bmi.s    o49d7e
        add.b    8(a0),d0
        add.b    44(a0),d0
o49d7e andi.w    #$007f,d0
        lea      Periods(pc),a1
        add.w    d0.d0
        move, w  d0,d1
        adda.w   d0.a1
        move.w   (a1),d0
        move.b   46(a0),d7
        tst.b    30(a0)
        beq.s    o49d9e
        subq.b   #l,30(a0)
        bra.s    o49df4
o49d9e move.b    d1,d5
        move.b   28(a0),d4
        add.b    d4,d4
        move.b   29(a0),d1
        tst.b    d7
        bpl.s    o49db4
        btst     #0,d7
        bne.s    o49dda
o49db4 btst      #5,d7
        bne.s    o49dc8
        sub.b    27(a0),d1
        bcc.s    o49dd6
        bset     #5,d7
        moveq    #0,d1
        bra.s    o49dd6
o49dc8 add.b     27(a0),d1
        cmp.b    d4,d1
        bcs.s    o49dd6
        bclr     #5,d7
        move.b   d4,d1
o49dd6 move.b    d1,29(a0)
o49ddalsr.b      #l,d4
        sub.b    d4,d1
        bcc.s    o49de4
        subi.w   #$100,d1
o49de4 addi.b    #$a0,d5
        bcs.s    o49df2
o49dea add.w     d1,d1
        addi.b   #S18,d5
```

```
        bcc.s       o49dea
o49df2add.w     d1.d0
o49df4eori.b    #l,d7
        move.b  d7,46(a0)
        moveq   #0,d1
        move.b  47(a0),d1
        beq.s   a56d0
        cmpi.b  #$lf,d1
        bls.s   PortaUp
PortaDown
        andi.w  #$1f,d1
        neg.w   d1
PortaUp sub.w   d1,56(a0)
a56d0   add.w   56(a0),d0
o49e3e cmpi.w   #$70,d0
        bhi.s   Nnl
        move.w  #$71,d0
Nnl     cmpi.w  #$6b0,d0
        bls.s   Nn2
        move.w  #$6b0,d0
Nn2     moveq   #0,d1
        move.b  45(a0),d1
        rts

SBitmap         equ     $78000
SRast           equ     $78100
LBitmap         equ     $78200
LRast           equ     $78300
DBitmap         equ     $78400
Drast           equ     $78500

GfxName     dc.b    'graphics.library',0,0
DosName     dc.b    'dos.library',0
Copper dc.w $0100,$1200,$0120,$0000
dc.w    $008e,$2517,$0122,$0000
dc.w    $0092,$0038,$0094,$00d0
dc.w    $00e0,$0007,$00e2,$0000
dc.w    $0180,$0000,$0182,$0000
dc.w   $0108,$0006,$010a,$0006
C11     dc.w    $9007,$fffe,$0180
R11      dc.w   $0000
C12     dc.w    $9107,$fffe,$0180
R12     dc.w    $0000,$0182
RX1      dc.w   $05f5
C13     dc.w    $9207,$fffe,$0180
R13     dc.w    $0000
C14     dc.w   $9307,$fffe,$0180,$0000,$0l82,$0000
dc.w    $ffdf,$fffe,$0182
ScrollRengi     dc.w    $0ff0
CI      dc.w    $1807,$fffe,$0180
Rl      dc.w    $0000
C2      dc.w    $1907,$fffe,$0180
R2      dc.w    $0000
C3      dc.w    $la07,$fffe,$0180
R3      dc.w    $0000
C4      dc.w    $lb07,$fffe,$0180,$0000
dc.w    $0100,$0200
dc.w    $ffff,$fffe
Tablo dc.l      [0*8],0,[1*8],0,[2*8],0,[3*8],0,[4*8],0
dc.l    [5*8],0,[6*8],0,[7*8],0,[8*8,-0,[9*8],0
dc.l    [10*8],0,[H*8],0,[12*8],0,[13*8],0,[14*8],0
dc.l    [15*8],0,[16*8],0,[17*8],0,(18*8],0,[19*8],0
dc.l    [20*8],0,[21*8],0,[22*8],0,[23*8],0,[24*8],0
dc.l    [25*8],0,[26*8],0,[27*8],0,[28*8],0,[29*8],0
dc.l    [30*8],0,[31*8],0,[32*8],0,[33*8],0,[34*81,0
dc.l    [35*8],0,[36*8],0,[37*8],0,[38*8],0,[39*81,0
dc.l    [40*8],0,[41*8],0,[42*8],0,[43*8],0,[44*8],0
dc.l    t45*8],0,[46*8],0,[47*8],0,[48*8],0,[49*8],0
dc.l     [50*8],0,[51*8],0,[52*8],0,[53*8],0,[54*8],0
dc.l    [55*8],0,[56*8],0,[57*8],0,[58*8],0,t59*81,0
dc.l    [60*8],0,[61*8],0

FileName        dc.b    "BnxTxt",0
ErrorText       deb "SCROLLTEXT DOSYASINI   ('BNXTXT')
DİSKETTE"
        dc.b    "BULAMADIM. LÜTFEN KONTROL EDİNİZ ü
BU INTRO "
        dc.b    "79111 TARAFINDAN HAZIRLANMIŞTIR. FONT
LAR GRAFİK"
        dc.b    "CİMİZ TURBO'NUNDUR.  MUZIK  İSE ASTA
ROTH"
        dc.b    "OYUNUNDAN ALINMIŞTIR. BRONX ILE TE
MASA GEÇMEK"
        dc.b    "ICIN:    PK 46 - 81110 BOSTANCI - İSTANBUL   "
        dc.b    "ADRESİNE YAZINIZ.          IYI GÜNLER ..."
        dc.b    "                                   a",0
ErrorEnd        dc.l        0
ScrollTextPointer dc.l    $7a000
O4a0c8    dc.l          0,$100003,$200006,$300009
Silent      dc.w          $100,0,0,$el
Periods     dc.w        $06b0,$0650,$05f4,$05a0.$054c,$0500,$04-
b8,$0474
        dc.w    $0434,$03f8,$03c0,$038a,$0358,$0328,$02fa,$02d0
        dc.w    $02a6,$0280,$025c,$023a,$021 a,$01 fc,$01 e0,$0 lc5
        dc.w    $01ac,$0194,$017d,$0168,$0153,$0140,$012e,$01k
        dc.w    $010d,$00fe,$00f0,$00e2,$00d6,$00ca,$00be,$00b4
        dc.w    $00aa,$00a0,$0097,$008f,$0087,$007f,$0078,$0071
        dc.w    $0071 ,$0071 ,$0071 ,$0071 ,$0071 ,$0071 ,$0071 ,$007
        dc.w    $0071 ,$0071 ,$0071 ,$0071 ,$0d60,$0ca0,$0be8,$0b4(
        dc.w    $0a98,$0a00,$0970,$08e8,$0868,$07f0,$0780,$0714
        dc.w    $lac0,$1940,$17d0,$1680,$1530,$1400,$12e0,$11d(
        dc.w    $10d0,$0fe0,$0f00,$0e28
SoundInfo  dc.w    0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1
        dc.w    0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1
        dc.w    0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,16,0,16,0,$20,16,0,16
        dc.w    0,$40,16,0,16,0,$60,16,0,16,0,$80,16,0,16
        dc.w    0,$a0,16,0,16,0,$c0,16,0,16,0,$e0,16,'0,16
        dc.w    0,160,16,0,16,0,$120,16,0,16,0,$140,16,0,16
        dc.w    0,$ 160,16,0,16,0,$ 180,16,0,16,0,$ 1 a0, 16,0,16
        dc.w    0,$lc0,16,0,16,0,$le0,16,0,16,0,$200,16,0,16
        dc.w    0,$220,16,0,16,0,$240,16,0,16,0,$260,16,0,16
        dc.w    0,$280,16,0,16,0,$2a0,16,0,16,0,$2c0,16,0,16
        dc.w    0,$2e0,16,0,16,0,$300,16,0,16,0,$320,16,0,16
        dc.w    0,$340,16,0,16,0,$360,16,0,16,0,$380,16,0,16
        dc.w    0,$3a0,16,0,16,0,$3c0,16,0,16,0,$3e0,16,0,16
        dc.w    0,$400,8,0,8,0,$410,8,0,8,0,$420,8,0,8
        dc.w    0,$430,8,0,8,0,$440,8,0,8,0,$450,8,0,8
        dc.w    0,$460,8,0,8,0,$470,8,0,8,0,$480,16,0,16
        dc.w    0,$4a0,8,0,8,0,$4b0,16,0.16,0,$4d0,16,0,16
        dc.w    0,$4f0,8,0,8,0,$500,8,0,8,0,$510,$ 18,0,$ 18
WaveForms  d.ew    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0-
d8,$d0c8
        dc.w    $3f37,$2f27,$1fl7,$0f07,$ff07,$0fl7,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c037,$2f27,$1fT7,$0f07,$ff07,$0fl7,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$2f27,$1fl7,$0f07,$ff07,$0fl7,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b027,$ 1 f 17,$0f07,$ff07,$0f 17,$ 1 f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$1fl7,$0f07,$ff07,$0fl7,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a017,$0f07,$ff07,$0fl7,$1f27,$207
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$0f07,$fT07,$0fT7,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9007,$ff07,$0fl7,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$ff07,$0fl7,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$8007,$0fl7,$1f27,$2D7
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$8088,$0fl7,$1f27,$2f37
```

```
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$8088,$9017,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$8088,$9098,$1f27,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$8088,$9098,$a027,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$8088,$9098,$a0a8,$2f37
        dc.w    $c0c0,$d0d8,$e0e8,$f0f8,$00f8,$f0e8,$e0d8,$d0c8
        dc.w    $c0b8,$b0a8,$a098,$9088,$8088,$9098,$a0a8,$b037
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $817f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $8181,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181
        dc.w    $8181,$817f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181^$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$817f ,$7f7f,$7f7f ,$7f7f ,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181,$818I,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$8181 ,$7f7f ,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$8181 ,$817f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$817f,$7f7f ,$7f7f
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181,$8181
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181 ,$8181
        dc.w    $8181,$8181,$8181,$8l81,$8181,$8181,$817f,$7f7f
        dc.w    $8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080
        dc.w    $8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$7f7f
        dc.w    $8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080
        dc.w    $8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$8080,$807f
        dc.w    $8080,$8080,$8080,$8080,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$8080,$8080,$807f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$8080,$8080,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$8080,$807f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$8080,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$807f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f,$7f7f
        dc.w    $8080,$9098,$a0a8,$b0b8,$c0c8,$d0d8,$e0e8,$f0f8
        dc.w    $0008,$I018,$2028,$3038,$4048,$5058,$6068,$707f
        dc.w    $8080,$a0b0,$c0d0,$e0T0,$0010,$2030,$4050,$6070
        dc.w    $4545,$797d,$7a77,$7066,$6158,$534d,$2c20,$1812
        dc.w    $04db,$d3cd,$c6bc,$b5ae,$a8a3,$9d99,$938e,$8b8a
        dc.w    $4545,$797d,$7a77,$7066,$5b4b,$4337,$2c20,$1812
        dc.w    $04f8,$e8db,$cfc6,$beb0,$a8a4,$9e9a,$9594,$8d83
        dc.w    $0000,$4060,$7f60,$4020,$00e0,$c0a0,$80a0,$c0e0
        dc.w    $0000,$4060,$7f60,$4020,$00e0,$c0a0,$80a0,$c0e0
        dc.w    $8080,$9098,$a0a8,$b0b8,$c0c8,$d0d8,$e0e8,$f0f8
        dc.w    $0008,$1018,$2028,$3038,$4048,$5058,$6068,$707f
        dc.w    $8080,$a0b0,$c0d0,$e0f0,$0010,$2030,$4050,$6070
SysCop  dc.l    0
GfxBase dc.l    0
FileHeader      dc.l    0
Sx      dc.l    0
Sy      dc.l    0
Dx      dc.l    0
Dy      dc.l    0
Nx      dc.l    0
Ny      dc.l    0
BM1     dc.l    0
BM2     dc.l    0
DeltaX  dc.l    0
DeltaY  dc.l    0
FirstX  dc.l    0
FirstY  dc.l    0
SecondX dc.l    0
SecondY dc.l    0
ScrollFlag      dc.l    0
ScrollOnOff     dc.l    0
SeqPoint        dc.l    0
PatPoint        dc.l    0
FrqPoint        dc.l    0
VolPoint        dc.l    0
Per Vol         blk.b   16,0
RespCnt         dc.w    0
RepSpd  dc.w    0
OnOff   dc.w    0
FirSeq  dc.w    0
LasSeq  dc.w    0
AudTemp dc.w    0
SpdTemp dc.w    0
VI Data blk.b   64,0
Offsetl blk.b   2,0
SSizel  blk.b   2,0
Startl  blk.b   6,0
V2Data  blk.b   64,0
Offset2 blk.b   2,0
SSize2  blk.b   2,0
Start2  blk.b   6,0
V3Data  blk.b   64,0
Offset3 blk.b   2,0
SSize3  blk.b   2,0
Start3  blk.b   6,0
V4Data  blk.b   64,0
0ffset4 blk.b   2,0
SSize4  blk.b   2,0
Start4  blk.b   6,0
Buffer dc.l $8EE7C,$38,$3C781000,0,$3E387C7C,$26FE3E3E
  dc.l    $3E3E0000,$3E,$3E383E,$3C3E3E3E,$263C0226,$20-
22263E
  dc.l
  $3E3E3E3E,S3E262622,$E6E63E38,$7C000018,$EE82-
0000
  dc.l    $387C7C,$7C000000,$67E78,$FEFE66FE,$7E7E7E66
  dc.l    $38000000,$7E007E,$6C7C7E7C,$7C7C667C,$66E6076
  dc.l    $667E7E7E,$7E7E7E66,$6662E6E6,$7E7C8200
  dc.l    $38EEBA,$38,$7C7C7C00,$E,$CEF8060E
  dc.l    $E6C0E0FE,$E6E63800,$E6,$EEFCF0,$FEF0E0F0
  dc.l
  $EEFC0EFC,$E0FEF6E6,$ECE6ECFE,$FEE6E6EA,$EC-
E6FED6
  dc.l    $BA000038,$CCA20000,$8701 C,$FE00003E,$ 1CDE38
  dc.l    $7E1CFEFE,$FE06FE
  FE,$38000000,$E600FE,$F8E0-
E6F8
  dc.l    $F8E6FE30,$2EF8E0EA,$FEC6F8C6,$F83838E6
  dc.l    $E6EA787C,$1CFEA2F8,$A2,0,$701CFE00,$387E0038
  dc.l    $FA38FE1C,$7EFEFE06,$E60E0000,$1E
  dc.l    $FEFCE0,$EEE0E0E6,$F6306EF8,$E0E2EEC6,$E0C6-
EC1C
  dc.l    $38E6E6EA,$3C3838FE,$A2FC0038,$BA0000,$7C7C
  dc.l    $7C0038FE,$3870F238,$E00E0606,$E606E60E
  dc.l    $38000000,$ 1 C00F6,$EEFEFEFE,$E0FEE6FC
  dc.l    $FEFCFEE2,$E6FEE0FC,$E6FE38F6,$F6FE6638
  dc.l    $FED6BAFE,$380082,0,$7C7C7C00
  dc.l    $380038E0,$FE38FEFE,$6FEFE06,$FE0E3800,0,$E6F-
EFC
  dc.l    $FCFCE0FC,$E6FCFEEE,$FEE2E6FC,$E0FEE6FC
  dc.l    $38FE7C7C,$E638FE6C,$82000038,$7C0000,$3C78
  dc.l    $ 10000800,$38C0FC38,$FEFC06FC,$FC06FC0E,$380-
00000
  dc.l    $ 1 C00E6,$FC78F8F8,$E078E6FC,$FEE6FCE2
  dc.l    $E678E076,$E6F8387E,$3838E638,$FE387C00
LBuffer incbin "logo.bm"
Module  incbin "mod.astaroth"
```

AMIGA SALATASI

Merhaba... Anonim hazırladığımız Amiga Salata'mız devam ediyor. Bu köşeyle ilgili mektuplarınız yağmur gibi geliyor. İşte bu ay derlediklerimiz:

İlk mektubumuz YENİŞEHİR/IZMİR'den **CİHAN OKAN ARIKAN'dan** geliyor. Cihan, Saddam Virüs'ü yok etmek için bir tiyo göndermiş:

* **SADDAM VİRÜSÜNÜ YOK ETMEK:**

"Bulmuş olduğum yol, Saddam Virüsü yok etmeyip, kandırmaktan ibaret' diyor ve yolunu anlatıyor, Cihan:

1. Öncelikle X-COPY ile bir disket formatlamak gerekiyor.
2. Disk Master 1.3 yükleyin ve bir tarafı RAM olarak ayarlayın.
3. Şimdi Virüs bulunan disketi takıp koplayacağınız programları bir seferde ram diske kopyalayın. Kopyalamayı birkaç kez ayrı ayrı yapınca bazen olmuyor.
4. Şimdi formatladığınız disketi takın ve RAM'deki programlan buraya kopyalayın.
5. Bu işlemden sonra Virüs öldürme programı içeren disketinizi takıp, hafızayı temizleyin. Örneğin, Utility Boot'lu disketle açılış yapın veya Memcheck programını çalıştırın. Daha sonra DiskDoctor'u kullanarak disketi hem kontrol edin hem de virüssüz Disk-Validator'ı kopyalayın. Bu işlemi yaparken dikkat edeceğiniz en önemli nokta, hafızadaki Saddam'ı temizlemiş olmanız. Aksi takdirde kendini kopyalayabilir. Artık bu disketinizde Saddam Virüsü kalmamıştır. Ben bunu birkaç kez denedim ve başarılı oldum.

Teşekkürler Cihat Okan Arıkan. Sanırız pekçok kişi Saddam sorununu bu yolla çözebilecek. Yeni mektuplarını bekliyoruz.

Eveet, sırada oyun tiyolarımız var. İlk mektubumuz, Ömer Özdemir'den. Ömer çeşitli köşelere sorular ve tiyolar göndermiş.

Hepsi ilgili yerlere iletildi. İşte bizi ilgilendirenler:

* **PIT FIGHTER**

Ömer, öncelikle PIT FIGHTER oyunundaki TY'nin kontrolünü ele geçiremediğini söyleyerek o konuda yardım istiyor. Haydi bakalım Pit Fighter'cılar; Ömer haber bekliyor, işte bu oyundaki tiyosu:

5. raundda GAME OVER olan arkadaşlarımız ilk olarak Kato'yu seçsinler. Kato'nun hakkı bitince, Buzz denen yarmayı çıkartsınlar. Daha sonra joystick'i mouse portuna taksınlar, bu yolla epeyce yol katederler.

Bu oyunla ilgili aynı tiyoyu bir başka şekilde Foxfire Semih Uğurlubaş göndermiş. Diğer tiyoların aşağıda Semih.

Oyuna tek kişilik başlayın, adamınız ölünce puanın altında yanıp sönen harfler belirecek. Bu esnada joystick'inizi öteki porta takıp ateşe basın. Tatatatamm.... (Aynı tiyo, Golden Axe için de geçerli.)

* **GODS**

Ömer'in ikinci tiyosu bu güzel oyundan:

Trainer versiyonu bulunan bu oyunda emeklerinizin boşa gitmesini istemiyorsanız, **CTRL** ve **Q** tuşlarına basmayın. Çünkü CTRL oyunun sonunu gösterirken, Q sizi oyundan çıkartıp level 1'den başlatıyor. Oyun başlayınca sağa ilerleyip bıçak sembolünü alırsanız, bütün yaratıkları öldürebilirsiniz. Her biri ölünce (genelde) elmas tipi taşlar bırakıyor. Bunları alın ve hepsini öldürmeye çalışın. Çünkü verdiklerinin arasında işinize yarayacak anahtarlar çıkabiliyor. Anahtarı alabilmek için, üzerine gelip eğildiğinizde, 4 tane karenin çıktığını ve bunlardan birinde yeşil bir ışık olduğunu göreceksiniz. Ateşe basıp ışığı diğer karelere geçirirseniz, anahtarı alırsınız. Duvardaki viteslerin önüne gelince joystick'i yukarı itip ateşe basarsanız kapı açılır; ama her kapı için bir anahtar misali platformunuzda bir çok anahtar olacaktır. Trainer ekranındaki tüm off'lan on yaparsanız, tüm klavyeyi kullanabilirsiniz.

.. GODS oyunu için bir mektup da Özgür Özbilen'den. Önce password'ler, sonra da tiyolar. Kolay gelsin.

Level 2 password: SLA, Level 3 password: UEZ, Level 4 password:DKS

Özgür bu şifrelerin bazı versiyonlarda çalışmadığımda eklemiş.

Level 2, World 1'de platformu indirebilmek için **ice gem, water gem** ve **fire gem** odaya sırayla teker teker getirilmelidir.

Paranız yeterliyse, dükkandan mutlaka bir **"spear"** ve güçlendirici alın. **"Fireball"** da oldukça kullanışlı bir silah. Bu arada bazı duvarları ateş ederek yok edebilirsiniz unutmayın.

Hırsızları mutlaka gerekmedikçe, vurmayın. Ulaşamadığınız yerlerdeki anahtarları, hazineleri alıp getiriyorlar. Ama onları etkileyebilmeniz için bazı nesneleri yere bırakmanız gerekiyor. Bu nesneler bazen bir şişe şurup, bazen de altın anahtar olabiliyor.

Anahtarları, en az iki defa açıp kapamadan bırakmayın; çünkü bazen ancak ikinci denemede işe yarıyor. Umarım bu bilgiler işinize yarar.

Teşekkürler Özgür, mektuplarını bekletme.

The Comanioc (artık tanıyoruz, Samsunlu Yaşar Yılmaz) her zamanki gibi bizi mektupsuz bırakmıyor.

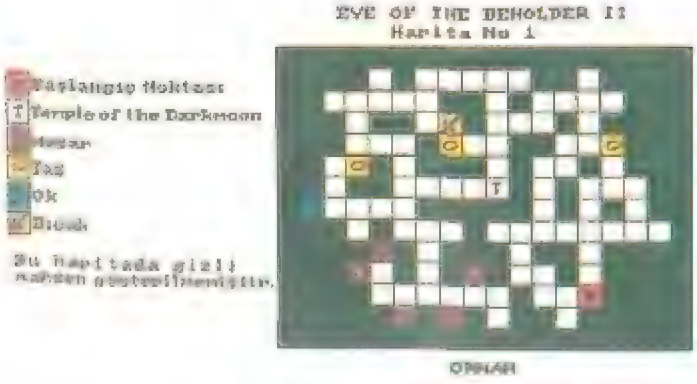
* **ROBOCOP** 3:

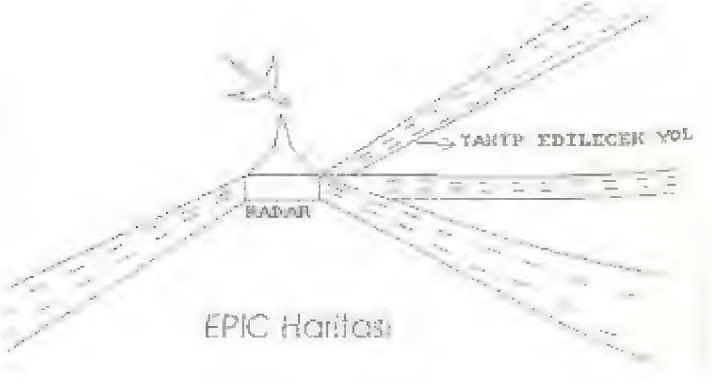
F1, F2, F3, F4, F5 tuşlarından biriyle görevinizi seçtikten sonra, oyun esnasında sonsuz enerji kazanmak için şunu yazın:

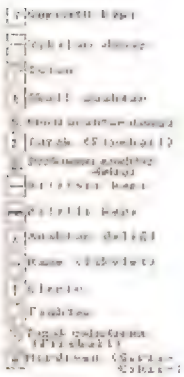
Sağ SHIFT tuşunu basılı tutarak **"The Didy Men".** Boşlukları unutmayın ve çok yavaş yazın; aksi takdirde çalışmayacaktır. Şayet çıkmazsa, bir de Caps Lock'a basıp büyük harflerle dene.

* **LEANDER:**

Option ekranında **LPUF** yazın. Hani şu harflerin yazıldığı yer var ya, işte oraya. Olmadıysa, o zaman o ekranda level kodu bölümüne değil, sadece options ekranındayken LPUF yazın.







Yaşar, bu kodları oyunların yapımcı firmalarından telefonla öğrendiğini yazmış. Dalga geçmiyorsun, değil mi Yaşar? Görüşürüz.

Bir diğer tiyo mektubu da, izmir'den Cihat Arıkan'dan.

*** TEST DRIVE 2:**

AERTüm özelliklerin iki katına çıktığı ve Ferrari F40 dışında tüm arabaların motor yaktığı Süper Hızlı mod. Ayrıca savrulma özelliği kalkıyor.

BRUCE: Dergide birkaç kez BruLe olarak yanlış yayınlanan bu kelime, tüm tabelaları Bruce Dawson Wrote This olarak değiştiriyor. Ayrıca 2. bölümde yazılması gerek diye de bir şart yok.

GASS: Benzinciye girmek için kullanılır.

*** LOTUS ESPRİT TURBO 2:**

Password olarak **DEESIDE** yazarsanız, zaman bitse bile diğer aşamadan oyuna devam edebilirsiniz.

*** BABY JOE:**

4 aşaması bulunan bu zor oyunun Passwordleri, sırayla **YOUPI, GLOUP, MUMMY.** Teşekkürler Cihat. Yeni mektubun yolda mı?

Atilla ve Aykut Kılıç, Pinball Dreams'in Steel Wheel ve Beat Box bölümlerinde liderliğin kendilerinde olduğunu iddia ediyorlar. Steel Wheel'da 22 milyon, Beat Box'ta 25 milyon yapmışlar. Evet daha yüksek yapan Tilt'çiler aranıyor!

İşte Aykut ve Atilla'nın ipuçları:

*** EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER:**

Bu güzel futbol oyununda gol atmanın en kolay yollarını göndermişler. Birinci yol şu:

1) Kaleci yere oturduğunda ateşe basılı tutun.

2) Kalecinin dibine kadar gelin ve hangi kaledeyseniz zıt yönüne doğru çekip ateşe basıp bırakın. %90 Goool!

Kolay gol atmanın başka yolları da var tabii. İşte bunlardan bazıları:

- Ceza sahası onsekizinin biraz gerisinden ceza sahasının zıt yönüne çekip ateşe basın. %75 gol. Ya direğe çarpıp gol oluyor ya da kalecinin sırtına çarpıp.

- Bir de şansa gol olan bir yol. Orta sahadan joystick'i orta saha çizgisinin yönüne çekip bırakın. Bunda şans, %5-10.

*** JAGUAR XJ 220:**

Sadece düz bir yol yap ve sadece iki keskin viraj koy. Ok de, yolu al CD'nin 4. parçasını seç. İşte sana kolay bir yarış.

•TURRICAN2:

Yüklendiği zaman hemen SPACE'e bas ve 1, 4 ve 2'ye basıp oyuna geç. İşte size sonsuz hak.

*** WORLD** COP90:

Kornerde kalecinin önüne gel ve korneri kullan. Nefis bir röveşata ile top ağlara girer. Eğer tek kişilik maç yapıyorsan, bu gol atmanın en kolay yolu. Ayrıca çaprazdan iyi bir zamanlama ile de gol olabilir.

Atilla ve Aykut'a bu güzel ipuçları için teşekkürler.

Yiğit Güçtaş'ın bu ayki tiyoları, 2 tane:

*** SPACE ACE:**

Oyunu pause edip **"DODEMODEXTER"** yazın. Bilgisayar oyunu kendi oynar.

*** ATOMIC ROBOKID:**

Title ekranına **"TEUSDAY 14TH"** yazın. İşte size bir sürü Robokid.

Yiğit, mektuplarının hızı düşmeye başladı. Ne oldu?

Tekin Çavuşlar arkadaşımız, gönderdiği mektuplarının dergimizde basılmadığından yakınıp sitem ediyor. Sana inat falan yaptığımız yok Tekin, işte bu ay bunu ispatlıyoruz.

*** PROJECT-X**

Tekin, Project-X'in 5 ve 6 kademelerini ve bu bölümlerdeki bazı kolaylıklarla silahları göndermiş:

LEVEL 5: Kayaların arasındaki gizli bir geçitten girerek düşmanın kalbine doğru yola çıkıyoruz. Arka plandaki koridor grafiği muhteşem. Buradaki düşmanlarımız, çeşit çeşit robotlar ancak hemen kolay sanmayın. Bu robotlar irili ufaklı. Yani arasıra karşımıza üçlü, dörtlü filolar halinde robotlar çıkabiliyor. Hem de azıcık dev boyutlardalar. Bazı robotlar ise şahane konuşma efektleri ile altımızdan ve üstümüzden geçiyorlar. Bu bölümde en çok dikkat etmeniz gereken iki şey, ansızın üzerinize saldıran güdümlü füzeler ve bölüm sonu canavarı. Güdümlü füzelerden iyi manevralarla ve silah gücünüz ile kurtulabilirsiniz. Bu arada bölümün favori silahları, side shot, laser ve missle. Ayrıca build-up da gerekli. Bu silahlardan bu level'da en iyi şekilde yararlanabilmeniz için, silahların son gücünde olması şart. Bölümün sonunda, karşımıza az çok silahlı bir daire çıkıyor. Joystick kabiliyeti iyi olanlar için, pek zor bir yaratık sayılmaz. Daire çok zor vuruluyor, ama çabuk yokediliyor. Tavsiyem, çok dikkatli oynayıp onu altüst etmeniz.

LEVEL 6: Burada görevimiz, gezegenin enerji kaynağı olan bir nükleer reaktörü tahrip etmek. Sadece bomba yüklüyüz ve çevrede hiç düşman yok. Oldukça da hızlı gidiyoruz. Yapmamız gereken şey, bu süratle seyrederek bombaları belirli boruların içine sallamak. Boru yaklaşırken, bilgisayar sizi sesli olarak uyaracaktır. Reaktör borusu, üç ya da dört vuruşta patlıyor, ancak biz burayı göremiyoruz. Süratle görevden alınıyoruz.

Teşekkürler Tekin, herhalde artık barıştık. Yeni mektuplarını bekliyoruz.

ANKARA'dan S. Cenap Baydar arkadaşımız, Amiga Salatası'nda yayınlanmak üzere "Speed Ball II" adlı oyun hakkında bir tiyo göndermiş, kendisine teşekkür ediyoruz. Ayrıca arkadaşımız, Ankara'lı Amiga'cı arkadaşlarla mektuplaşmak istediğini, belirtip, adresini yayınlamamızı istemiş, işte Cenap'ın adresi: S. Cenap BAYDAR, Boncuk Sok. No:14/4 Cebeci/Ankara

" SPEED BALL II:

Kaleci ile karşı karşıya kaldığınızda, kısa bir süre ile topu kaleciye verin, ama onun arkadaşlarına vermesine izin vermeden düşürün. Kale artık bomboş.

İşte Soner Yorgun'un bu ayki Amiga Salatası için tiyoları. Artık köşemizin abonesi oldun Soner.

*** JIM POWER:**

Oyunda biraz ilerledikten sonra büyük bir canavarla karşılaşacaksınız. Burada gidebileceğiniz kadar sola gidin, canavar oraya hiçbir şekilde etki edemiyor.

*** ULTIMATE GOLF:**

Oyuna alışabilmek için, ilk önce "Practice Play" bölümüne girin. Sonra "Match Play"e girip maç yapın. Match Play'e girdiğinizde ekranın yukarısında insan resimleri göreceksiniz. Bunlardan ilki sizsiniz, burayı klikleyip, istatistikleri en iyi olan adamı seçin böylece fazla zorlanmazsınız.

Ayrıca oyun içinde ilk atışınızda, Swing'e girip, orada topunuza biraz falso verin ve sonra Club'a girip sopanızı 1 Wood'a getirin. Bundan sonra iyi bir de atış yaparsanız top deliğin yakınlarında bir yere gider.

İstanbul'dan Mehmet İlgen, bize birçok oyunla ilgili ipucu ve kodlar göndermiş teşekkür ediyor ve mektuplarını bekliyoruz.

*** TITUS THE FOX:**

Level 1-2625 Level 2-8455 Level 3-2974

Titus The Fox için bizim elimizde de bazı kodlar mevcut. Bakalım sizin elinizdeki versiyonlarda çalışacak mı?

1:2625	2:2845	3:3559	4:1015
5:1933	6:0738	7:2665	8:5648
9:1331	10:1802	11:0791	12:1350
13:2290	14:5052	15:2045	16:2578

*** MONKEY ISLAND II:**

"W" tuşuna basın ve **"Do you wanna win?"** sorusuna **"Yes"** deyip oyunu bitirin.

*** OIL IMPERIUM:**

Eğer bölgenizde başka bir şirket varsa, çabucak bölge değiştirmeye bakın, yoksa fiyatlar çok düşüyor ve zarar ediyorsunuz. Ayrıca kuyu alırken çok dikkat edin ve iyi kuyular almaya bakın. Çünkü her bir kuyu, size ayda ortalama 500.000$ sabit masraf çıkartır. Sabotajlardan korunmak için ise, çekmeceden kendinize dedektif kiralayın.

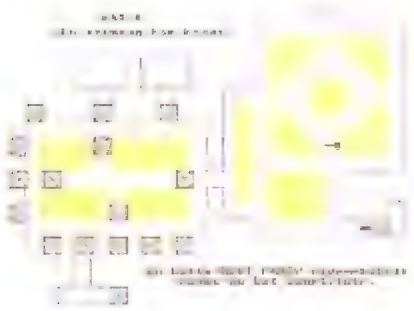
*** FINAL FIGHT:**

Boss'a kadar **"Hagar"ı** yönetin, boss'a gelince **"Cody"i** seçin, böylece oyunu kolayca bitirebilirsiniz.

*** PUSHOVER:**

Henüz dergimizde açıklamaları çıkmadı ama, Mehmet bize oyunun level kodlarını ve kullanılan bazı tuşları göndermiş. Yakında dergimizde oyunun açıklaması çıkacak. Elinde Pushover olan arkadaşlar şimdilik bunlarla idare etsinler:

00512	02048	05632	08193
01536	06144	04608	24582
01024	06656	04096	20487
03072	07680	12288	28676
03584	07168	12800	20482
02560	05120	13824	08204
16395	16390		



Oyundaki bazı tuşlar ise şunlar:
P= Taşlar ve oyun hakkında bilgi.
Help= Sağa düz gidiş.
Deleter Sola düz gidiş.
Space Bar= Ateş.
Ok Tuşları= Sağ, sol. yukarı ve aşağı.

*** ZACK:**

Mehmet sayesinde bu güzel oyunun level kodlarına da sahibiz artık:

Level 2: HATRIS	Level 3: GAME BOY
Level 4: SEKA	Level 5: B.C.RICH
Level 6: UCLA	Level 7: KATJA
Level 8: DAX	Level 9: MONIKA
Level 10: CALZONE	
Level 11:MONARCMS	

Level 1 için koda ihtiyaç yok. Level 5'in password'undaki noktaları unutmayın.

Teşekkürler Mehmet. Mektubunun sonunda verdiğin mektup sözünü unutup, bizi fazla bekletme.

BOLU'dan Bülent Türkoğlu'nun da gönderdiği tüyo ve ipuçları da bir hayli ilainç:

*** DELIVERANCE:**

Oyunun trainer'ında **"Back Space"** tuşuna basıp adamı dondurun. Sonra ok tuşları ile istediğiniz yere götürüp, tekrar "Back Space"e basın.

*** LINE OF FİRE:**

Oyun yüklenince **"Help"** tuşuna basıp **"What a bummer"** yazın. Sayı tuşları ile level atlayabilirsiniz.

*** TOTAL RECALL:**

Sonsuz enerji için, title ekranında **"Listen** to **the whales"** yazın. Her arabalı bölümün başında ise, **"Jimmy Hendrix"** yazın.

*** BAAL:**

High score tablosuna **"Love bundle"** yazın.

*** DAYS OF THUNDER:**

Oyunu pause edip **"comefly with me"** yazın.

Teşekkürler Bülent, yeni mektuplarını gönder.

İZMİR'den Semih Uğurlubaş, oyun yazarı arkadaşlarımızın oyunları yeterince incelemedikleri konusunda şikayetini de dile getiren bir mektup yazmış.

Öncelikle bu tür eleştirilerinizi her zaman beklediğimizi bilmenizi isteriz. Sizin eleştirileriniz bize yol gösteriyor. Gösterdiğin ilgiden dolayı teşekkür ediyoruz.

Bize oyun tiyoları ve haritalar göndermiş. Yeri gelmişken bir hatırlatma yapmak istiyoruz. Bu tür haritaların gönderdiğiniz şekilde kağıtlardan basılabilmesi mümkün değil. Bu nedenle, haritaları ve çizimlerinizi diskette, mesela Dpaint ile çizerek gönderirseniz, bize çok yardımcı olursunuz. Gönderdiğin Eye Of the Beholder haritalarını bu. ay yayınlıyoruz.

işte Semih'in tiyoları:

*** CELTIC LEGENDS:**

Bu oyunda bir kalede veya bir tapınakta F2 tuşuna basın. Adamlarınız yerleşince, en yüksek level'lı büyücünüze **"İNCANTATION"** büyüsü yaptırın. Bu büyücü, levelinin (ve büyü puanının) yettiği herhangi bir yaratık yaratabilir. Aynı büyüyü pentagramın ortasında yaparsanız, tüm ordunuz o ekrandan başka bir ekrana ışınlanır Sakın bu büyüyü Pentagram dışında başka bir yerde kullanmayın, çünkü hava bozulur ve yıldırımlar düşmeye başlar.

Mart 92'de yayınlanan oyun açıklamamızda yayınlanmayan büyü ve özellikleri de yazmış:

Vampir Station: Bu büyüyü (İskelet ve Ange'ler hariç) hangi karaktere atarsanız, o karakterin tüm enerjisi, büyüyü atan büSüçünüze aktarılır. En iyisi de, bu büyü hiçir engel tanımaz. Sakın iskeletlere ve Ange'lere bu büyüyü atmayın, yoksa sizin tüm enerjiniz büyüyü attığınız iskelet ya da Ange'ye geçer. (80 puan)

Yıldırımlar: Bu büyüyü yaptığınızda, ekranda bulunan tüm düşmanlarınızın üzerine birer ufak yıldırım düşer ve her bir düşmandan 10 ya da 5 hit point düşürür. (100 puan)

Lightning: Bu büyüyü yaptığınız rakibin üzerine büyük bir yıldırım düşer ve rakibinizden 35-40.hit point düşürür.(200puan)

Fatal fire: İşte oyunun en baba büyüsü. 400 puan değerinde bu büyü ile, istediğiniz bir rakibinize dev bir ateş topu atarsınız ve onu muhakkak yok edersiniz. (400 puan)

Ayrıca size tavsiyem bu oyunda (ilerideki birkaç oyun hariç) Savages'i devamlı açık tutun ve Ekselle tüm yerlileri öldürüp, Eksel'in büyü levelini yükseltin. Ekserinizi mutlaka bir tapınakta tutun ve bol bol adam yarattırın. Ama kendinize en az 500 büyü puanı ayırın ki, savaşta başarılı olabilesiniz.

Bir kalede büyü levelleri 8'den yüksek 8 tane Ange olursa, bu kaleye hangi düşman gürerse girerse girsin, tepesine yıldırımlar düşer ve hepsi yok olur.

Büyü puanınızı yükseltmek için sıra sizdeyken, Eksel'i tapınakta yalnız bırakın ve bir kare oynatıp (büyük haritada) büyüteç ikonunu kullanın, sonra geri çekilme ikonuyla bu ekrandan çıkın. Böylece sıra sizde olduğu halde tapınakta iki ya da üç yerli belirecek, bunlara saldırın ve büyü puanınızı arttırın. Bunu 2-3 kez tekrarlarsanız, Eksel'iniz öldürdüğü her iki üç adamda bir 1 magic level atlar. Ekseliniz onikinci level'a kadar çıkabilir; bu sayede (5oo puana) arc-ange'ler yaratarak Segrem'un canını bayağı sıkabilirsiniz.

Ama bu kadar uğraşmanızı tavsiye etmem; çünkü oyunun sonunda (en azından kırık versiyonunda) mesaj ekranında The End yazıyor vew oyun kilitleniyor (18. adanın sonunda).

*** MOONSTONE:**

Bu oyundaki fare adamları öldürmek için ufak bir tiyo: Ekrana girer girmez bekleyin, fare adam önünüze atlayınca onu kılıçlayın (ateş+yana) ve yukarı kaçın. Yanınıza atlayınca ona tekrar vurun ve kaçın.

*** DEATH KNIGHT OF KRYYN:**

Bu oyunu oynarken, diyelim ki Mage'iniz öldü. Oyunu bu halde save edin ve kaydettiğiniz oyunu yükleyin. Ölen Mage'inizi drop karakterlerle oyundan çıkarın ve onun yerine creat karakter ile yeni bir mage yaratın. Bunu disketinize kaydedin ve add karekter ile bu mage'i partinize dahil edin. işte canlı bir Mage'niz oldu.

*** DEFENDER OF THE CROWN:**

Oyunda justice'si en yüksek şövalyeyi seçin ve bol bol şölen düzenleyerek toprağına dövüşün. Dövüş sırasında mızrağınızı en altta rakibinizin kalkanına ayarlayın, bu sayede her şölende üç toprak kazanırsınız.

*** JAMES POUND 2:**

ilk odaya girer girmez hemen sola gidin ve exit yazan yerden çıkın. Bu sayede ilk odayı oynamanıza gerek kalmaz. (Ama puan da alamazsınız)

*** RED STROM RISING:**

Silah olarak MK 48, en iyi silahtır. Bu silahı düşman aktif olmadan farkedemez. Bu sayede torpili gördükleri yönde torpil atarlar. Siz önce torpili kendi geminizden uzak bir yöne atın, sizden iyice uzaklaşınca F2 tuşuyla torpili düşman gemisine çevirin ve iyice yaklaşınca torpili aktif duruma getirin.

Yüzey gemilerine füze fırlatmak çok tehlikelidir. Yine de füze alacaksanız; füzeyi düşman doğrultusunda, düşmandan daha yakın bir yere atın. Eğer direk gemiye atarsanız, Harpon ve Temhawk'larda ıskalar.

*** BATTLE ISLE:**

Oyunu bitirmenin en kolay yolu, karşı takımın H.Q'ini ele geçirmek. Bu iş için DEMON'larınızı kullanın.

•STORM MASTER:

Önce büyücünüzle büyü ekranına geçin, sonra bir ayin düzenleyin. Kolaylık olsun diye basit bir ayin örneği veriyorum:

Önce davulları çaldırmaya başlayın, sonra arkadaki iki guruba (Üst kattaki) ilahiler okutun. Kuyudan ateş yükselince, domuzu kurban edin ve rahibinizin ellerini kaldırım. İşte fazladan bir rüzgar büyüsü elde ettiniz.

*** SPREMASY:**

"Bu anlattıklarım Werok'ta geçerli" diye not düşerek devam etmiş Semih: İlk önce starbase'e 6 solar-sat ve 4 fabrikayla 1 mining alın. Sonra formatlayıcıyla planet 1 formatlayın ve buraya da 6 solar-sat ve 4 farming, 2 mining yerleştirin. Bırakın düşman bütün gezegenleri formatlasın; sizin gezegenlerinizde nüfus 5000'i geçince, vergiyi %40 yapın ve asker yaratmaya başlayın. Düşman en yakın gezegeni ele geçirince, bu gezegene saldırın ve gezegende işinize yarayan ne varsa (Uzay gemisi, fabrika vs) bunları parçalayın. Parasını ana gezegene çekip bu paralarla ordu yaratın. 2 gemi dolusu 200'iük en iyi asker (en iyi silah %100

traning) Wotok'u yenmenize yetecektir. (Maksimum güç ile saldırın).

Eveeet, geldik geçen ay sözünü ettiğimiz EPIC bombardımanına. Bu oyunla ilgili o kadar çok mektup geliyor ki anlatmak mümkün değil. İşte bunlardan birkaçı. İstediğinizi kullanın:

***EPIC:**

İlk olarak level kodları. Erzurum'dan Mahmut Bak'ın mektubundan:

2-AURIGA 3-CEPHEUS 4-APUS
5- MUSCA 6- PYXIS 7- CETUS
8-FORNAX 9-CAELUM 10-CORVUS

Umut Taşkın, Murat Bak, Ertuğ Kaycı ve Yiğit Güçtaş'ın ortak tiyosu sınırlı silah ve yakıtlar için:

Oyun içinde istediğiniz zaman "ENTER" tuşuna basarak silahlan ve yakıtı full yapmak mümkün. Murat, *"cobalt hand"* olarak not düşmüş.

Yiğit'in yöntemi ise son level için şu: *"Son level'ı geçemiyor musunuz? Yani yakıt az, silah az, shield az, düşman çok, zaman çok ha? Bu büyük Rexxon saldırısını önlemek için bol bol yakıt ve shield lazım.*

Evet, son bölümde yakıtınızın bitmesine 2-3 birim kala klavyeden "F" tuşuna basıp en yakın yakıt tankının yerini öğrenin ve o koordinatlara yönelin. Turbooo! Tanka 3000-4000 unit kala Turbo'yu bırakın. Tanka iyice yaklaşın (üzerindeki "F" harfini görünceye kadar!). Daha sonra sağ mouse tuşuna basın (tankın üzerine gidin!). Hoop! Yakın deponuz doldu, shield'iniz doldu, silahlarınız çoğaldı. "Help"e basın ve savaş bölgesinin koordinatlarını alın ve ekibinize yardım için düşmanın içine dalıp hepsini teker teker indirin. Yakıtınız biterse, yine aynı işlemi uygulayın. Yakıt tankına mutlaka yakıtın bitimine 2-3 birim kala yönelmelisiniz, çünkü bu tanklar düşmandan uzağa yerleştiriliyor. Bunun için de turbo gerekiyor." Umut Taşkın ve Yiğit, ikinci bölüm için radarın yokedilmesi konusunda çizerek aynı tiyoyu göndermişler: ikinci görevde başarılı olabilmek için "Help" tuşuyla imha edilecek dev radarın koordinatlarını öğrendikten sonra, oraya gidin. Ancak ateş edildiğinde, radarın çevresinde oluşan kalkanı kaldırmak gerekiyor. Kalkanı kaldırmanın yolu da, iki jeneratörü yoketmek. Çizimde görüldüğü gibi. radarın etrafındaki yollardan sağda en üstteki yoldan gitmek gerekiyor:

Bu yoldan giderek photon'ları silahlandırıp jeneratörleri yokedin ve radara dönüp yerle bir edin. *"Görevin sonundaki grafikler müthiş. Gemiye geri dönüşünüz ve inişiniz... Bir sonraki görev belli, düşmeni yanıltmanın tek yolu gezegene saldırmak.*

Saldırıp yakıp yıkıyoruz...." diye devam ediyor Yiğit.

Umut, son görevde düşmanın ana gemisini yok etmenin yolunu da göstermiş: *"Geminin arkasına geçip ateş edin. Yine bir kalkan oluşacak. Bunun için geminin arkasına çok yaklaşıp baktığınızda, geminin yüzeyinde sarı kare şeklinde bir bölüm göreceksiniz. Buraya ateş edip kalkanı yok edin ve elinizde tek kalan cobalt* V *kullanarak geminin işini bitirin."*

Arıkan Sarıkaya, tüm bölümler için kısa kısa tiyolar göndermiş. İsteyen istediğini uygulasın diyerek onu da yayınlıyoruz:

LEVEL 1: "head to planet" yazınca, koordinat öğrenmek hiç işe yaramıyor. Oradaki kahverengi gezegene doğru tamgaz hücum etmek yeterli.

LEVEL 2: Generator denilen nesne radarın sağ ust köşesindeki mor noktadadır.

Buraya hızla gidin. 2 binayı patlatın, sonra radarın ortasındaki mor noktaya qelip oradaki scanner'ı uçurun.

LEVEL 3: Sadece yolları takip ederek hedefleri bulabilirsiniz. Koordinat öğrenmek (Help) işe yaramıyor.

LEVEL 4: Ortada bulunan bölümde dolaşın. Tüm hedefler orada.

LEVEL 5: Bu tiyo tüm level'lar için geçerli. Yakıt transferi için F'ye basın. HUD'da fuelscoop yazısı çıkacaktır. Bilgisayar ekranından yeşil yazıyla çıkan Bearing (sayılar) yazısı, fuelpod'un koordinatıdır. Oraya uçun ve ulaştığınızda Space'e ya da sağ mouse tuşuna basın. Yakıtınız full olacaktır. Bu level'da amacınız, saldırıyı püskürtmek.

LEVEL 6: Gemilerinizi vurmak isteyen cehennem topunu patlatacaksınız. Koordinatları öğrenin ve gidip işini bitirin.

LEVEL 7: Yine saldırıyorlar. Daha çok büyüklerini vurmaya çalışın. Rexxon gemileri motorlarından turuncu alevler çıkarır.

Bizimkiler sarı. Zaten photon 1 silahı bizim gemilere kilitlenince Hud'da bir büyük çarpı işareti çıkıyor.

Son görev de Aytuğ Kaycı'dan:

Warbird'ler epey büyük, kanatları hafif eğik gemiler. Bunların bizim cruiser'iardan farkı, pilot kabini ile ana gövde arasında bir şey bulunmaması ve kanatlarının çok uzun olması. Ayrıca bizim savaşçılarımız Mk 10'lardırve onların 3 değil 2 afterbumer'ı, bir de kanatlarında ek lazerleri vardır.

Bu Epic tiyoları için teker teker tüm arkadaşlara teşekkür ederiz. Yeni mektuplarınız nerede kaldı?

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.

GRAFİKÇİLER İŞ BAŞINA!

Herkese merhaba.. Aylardır yılan hikayesine dönen grafik yarışmamızı değişik bir yaklaşımla, ortaklaşa beğenip seçeceğimiz bir yarışmaya dönüştürmeye karar verdik. Nasıl mı? Bakın şöyle:

Bu aydan başlayarak bize yarışma için gönderdiğiniz grafikleri bu sayfalarda yayınlamaya başlayacağız. Sizden istediğimiz. Aralık 1992'de yayınlayacağımız kupona, beğendiğiniz ilk üç grafiği yazarak bize göndermeniz. Tabii bu ay ve gelecek ay yayınlayacağınız tüm grafikleri değerlendirerek. Yani grafik yarışmasının sonuçlarını **SİZ BELİRLEYECEKSİNİZ.** Tabii bunun için 900 ile başlayan numaralarımız yok, 25 Aralık 1992 tarihine kadar bize yazmanız gerekiyor. Adresimizi biliyorsunuz:

AMIGA DÜNYASI DERGİSİ GRAFİK YARIŞMASI
KUŞDİLİ CAD. 22/1 81310 KADIKÖY/İSTANBUL

Grafikçiler, en güzel grafiklerinizi hazırlayın. Grafik köşemiz bu sayıdan itibaren emrinizde. 31 Ekim 1992 tarihine kadar tüm katılımcıların yarışma grafiklerini göndermeleri gerekiyor. Hala duruyor musunuz? Haydi bakalım! En güzel grafikler için bilgisayar başına. Unutmayın, grafikleriniz diskete kaydedilmiş olarak gelecek.

Grafik yarışmasında seçeceğiniz **EN GÜZEL GRAFİK** sahiplerine çok güzel sürprizlerimiz var. Hem de sadece ilk üç dereceye değil.

Sizin tercihlerinizle belirlenecek olan kişilere...

Üstelik hediyelerimiz sadece ilk üçe değil. Katılan diğer grafikçilere de çeşit çeşit tescili ödüllerimiz var.

İŞTE ÖDÜLLER:

CONVERSE'.den
20 ADET **TİŞÖRT**
ve **5 ADET** ÇANTA

AKAR CO.'dan 4 ADET ALFA DATA MOUSE ve 1 ADET TRACKBALL MOUSE

ve **UYGAR ELEKTRONİK'ten 20 ADET JOYSTICK**

PYRAMID JEANden 24 ADET PYRAMID BLUE.JEAN

adidas'tan
15 ADET PHILADELPHIA BASKET TOPU

Cazip değil mi? Eee, katılmamak için bir sebep yok.

HEDİYELER BÜYÜK, ÜSTELİK ŞANSINIZ DA BÜYÜK..!

UNUTMAYIN!

Yarışmaya katılmak için 31 Ekim 1992 tarihine kadar vaktiniz var.

Ve siz sevgili Amiga'cılar.... Derecelendirme, sizin tercihlerinizle yapılacak. Bakın, değerlendirin ve seçtiklerinizi kupona yazarak 25 Aralık 1992 tarihine kadar gönderin. Her kupon, bir katılım hakkına sahiptir.

Katılımlarınız için gözümüz yolda. Katılın, siz de kazanın.

001 (Emre MELTEM)

002 (Emre MELTEM)

003 (Emre MELTEM)

004 (Emre MELTEM)

005 (Emre MELTEM)

006 (Emre MELTEM)

007 (Mehmet KORAŞ)

008 (Mehmet KORAŞ)

009 (Recep ATANIR)

010 (İbrahim ÖZTOP)

011 (Serdar & Erdal IRMAK)

012 (Onay YALÇINER)

CONQUEST OF LONGBOW

SÜHA BAYRAKTAR

Her zaman en iyi tarz ve konuyu seçerek adventure yapan SİERRA, şimdi de karşımıza İngiltere'nin ortaçağda ün salmış kahramanı ROBIN HOOD'u çıkardı. Zenginlerin amansız düşmanı, fakirlerin en'büyük dostu olan ROBIN HOOD, gerektiğinde tam bir beyefendi, gerektiğinde en azılı hırsız, gerektiğinde ise en acımasız haydut. Ama tüm bunlar, fakir İngiliz halkı ve köylüleri için ve onların zengin soylular karşısında ezilmelerini önlemek için Robin Hood tarafından yapılmış. Günümüzde herkesin haklı bulduğu bu olaylar, ROBIN HOOD'u bir efsane yaptı. İngiltere'de çok sevilen bu ünlü kahraman için herşey yapıldı. Heykeller, filmler, kitaplar ve niceleri.

Tabii en sonunda bizim karşımıza, yani Amiga'cıların karşısına çıktı. Daha önceki SİERRA oyunlarına nazaran zamana bağlı olarak yapılmış olan bu oyun, gerçekten son SİERRA adventure'ları içinde oynanışı ve grafiği en güzel olanı. Oynanış tarzı daha önceki SİERRA adventure'ları gibi ve hiçbir farkı yok. Ama üzülerek söylüyorum ki, artık SİERRA adventurelarını oynamak istiyorsanız, kendinize bir harddisk almanız gerekecek. Artık disk drive için yapılan adventure'ların yeterli kalitede olamaması ve disket değiştirme sorunun olması SİERRA'yı oyunları harddisk için hazırlamaya yönelti. Ama tabii ki bunların sonucunda, karşımıza daha kaliteli bir grafik ve ses çıktı. Önceki yazılarımın bir tanesinde bu konuyu size ayrıntılı bir şekilde anlatmıştım. Artık lafı fazla uzatmadan oyunun açıklamasına geçelim.

BİRİNCİ ve İKİNCİ GÜN: Oyuna ilk olarak evinizde, yani ev olarak kullandığınız mağarada başlıyorsunuz. Burada yapacağınız ilk iş *para kesenizi doldurmak* ve çağrı cihazı olarak kullandığınız *boynuzu almak*. Daha sonra buradan dışarıya çıkın ve kamp yerinde bulunan adamlarınızla konuşun. Adamlarınızla tek tek konuştuktan sonra, WATLING STREET denen yere gidin. Burada bir kasaba sakiniyle karşılaşacaksınız. Onu şerifin yardımcısının elinden kurtarmak için, ok ve yayınızla şerifin yardımcısına ateş edin. Buradan SHOOTING GLADE denen ok atış alanına gidin. WILL ve SIMON ile konuştuktan sonra, atış yaparak onlara ne kadar usta bir atıcı olduğunuzu gösterebilirsiniz. Ancak burasının daha kolay olmasını istiyorsanız, oyunun derecesini, yani ARCADE derecesini en kolayına getirin. Arkadaşlarınıza bu muhteşem atışlarınızı gösterdikten sonra, üç çocuğu olan dul kadının çiftliğini ziyaret edin. O ve üç oğluyla konuştuktan sonra, ikonlardan haritayı seçin ve birinci günü bitirin.

İkinci gün, ormanı araştırmaya başlayın. Bir süre sonra, MARIAN adında bir kadının MONK denen birisi tarafından kaçırıldığını göreceksiniz. Ok ve yayınızla FENS MONK'u (keşiş) vurarak, MARIAN'ı elinden kurtarın. MARIAN'ın size verdiği SLIPPER'ı alın ve boynuzu kullanarak adamlarınıza haber verip haritayı seçerek ikinci günü bitirin.

ÜÇÜNCÜ ve DÖRDÜNCÜ GÜN: WATLING STREET'in üst noktasına gidin, orada birisini göreceksiniz. Ona para verin ve NOTTINGHAM şehrine girmek için gerekli eşyaları alın. Eğer yarım peni verirseniz, size eşyalarını verecektir. Buradan sonra NOTTINGHAM'a girin. COBBLER'S STREET'i bulun. Burada LOBB'a, daha önce MARIAN'ı kurtardığınızda aldığınız notu verin. Bunun karşılığında size, SILVER-COMB verecek.

Dördüncü günde ise, WATLING STREET OVERLOOK'a gidin. Burada biraz bekleyin. Bir süre birisini göreceksiniz. Şerifin adamını ok ve yayınızla öldürerek onu kurtarın ve MARIAN'ı ziyaret edip onunla konuşun. Eğer size güvenmiyorsa, ona daha önce aldığınız SILVER COMB u verin. Ayrıca MARIAN'a sizdeki EMERALD'ı vererek, size olan güvenini artırabilirsiniz. Bu işlemleri tamamladıktan sonra, dördüncü gün biter. •

BEŞİNCİ ve ALTINCI GÜN: WATLING

STREET'e gidip kimseyle karşılaşmadıysanız, önce dul kadının çiftliğini ziyaret ederek ona oğulları hakkında herhangi bir haber olup olmadığını sorun. Daha sonra WATLING STREET OVERLOOK'a gidin. Bir süre sonra üzerinde siyah bir elbiseyle FENS MONK gelecek,. Onu yakalayarak, keşiş elbiselerini alın. Üzerinden çıkan ve haberleşme için kullanılan düdüğü de alıp FENS'in kenarına gidin ve bu düdüğü öttürün. Bir süre sonra başka bir FENS keşişi gelecek. FENS keşişi, sizi kayıkla alıp, MONASTERY denen manastıra götürecek. FENS MONK manastırındaki nöbetçiyi geçmek için, ilk önce WHISTLE denen düdüğü ve daha sonra GEMSTONES torbasını vermelisiniz. Ancak doğru torbayı vermek için, oyunun kitabına bakmalısınız. İçeriye girdikten sonra, yapacağınız üç şey var: İlk olarak REFECTORY'deki PRIOR u

ziyaret etmek; daha sonra TORTURE ROOM denen işkence odasından FULK'u kurtarmak. Son olarak da, SCROLL ROOM'a gidin ve burada PRIOR FULK'un scrool'unu okurken şarabı düşürün. Şarap, her yere dağılacak ve şarap dağılınca da PRIOR nefretle odayı terkedecek. Siz de vakit kaybetmeden masasındaki SCROOL'u alın. Odadan çıkmadan, demir kapının oradaki GARGOYLE'lara aikkatli bir şekilde bakın. İlk önce düşünceli bir şekilde duran GARGOYLE'u klikleyin, arkasından da aç ve zayıf durana. En son olarak aptal görüntülü olanı kliklerseniz, demir kapının açıldığını göreceksiniz. Artık FULK ile buradan uzaklaşabilirsiniz.

Bundan sonra, WATLING STREET'e gideceksiniz. Ancak gitmeden önce dul kadının çiftliğine uğrayarak oğlu hakkında en son haberleri alın. WATLING STREET'te, en ABBEY keşişinin gelmesini bekleyin. ABBEY keşişinin üzerinde, kahverengi bir giysi olacak. Keşişin üzerinden elbiseleri almak için, sadece onu klikleyin. Korkudan üzerindeki elbiseleri size verecek. ABBEY'e girin. Burada ilk olarak, çamaşır odasına girerek içeriden üç tane keşiş elbisesi alın. ABBEY'in arkasındaki labirentte gizli odaya giden en kısa yolu bulun. REFECTORY'de ABBOT'u bulun ve ondan bira fıçısını alarak bara gidin, doldurup yeniden ona getirin. ABBOT sarhoş olduktan sonra, PUZZLE BOX denen bilmece kutusunu alın ve güvenli bir yer bularak açın. Bara bira doldurmaya gittiğinizde, MEN'S MORRIS denen oyundan oynayıp AMETHYST denen mor yakuttan kazanmaya bakın. Bu yakutu, ABBOT'u sarhoş etmek için beraber içeceğiniz zaman bardağınıza koyacaksınız. ABBOT sarhoş olduktan sonra, para kesesini alın ve üçüncü yastığın altından bilmece kutusunu alın. Bilmece kutusunu açmak için, bir sonraki günü beklemek zorundasınız. Zaten içindekileri onuncu güne kadar kullanmayacaksınız. Kutuyu açmak için, size daha önce aldığınız FULK'un SCROLL'u gerekmekte. SCROLL'a bakın ve orada gördüğünüz her DRUID ağacının adlarının ilk naillerini not alın. Bu ilk kelimeler, size kutuyu açmak için gerekli olan latince kelimenin adını verecek. Kutuyu açmak için INVENTORY'den PUZZLE BOX'i seçin ve el işaretçisi ile harflere sırası ile basın. Eğer doğru harfleri seçtiyseniz, kutu açılır. Bu günün son yapacağınız işi, bara gitmek. Burada dulun çocuğunu kurtaracaksınız, ilk önce, ABBOT'un hesabı olan 12 penny'yi ödeyin. BARTENDER'a boş bira fıçısını bırakın. Barın arka tarafındaki odadan demir kapıyı klikleyerek gizli geçide girin. Nöbetçi odasında kapıdaki deliği bulup klikleyerek gizli odayı bulun. Nöbetçiler bira almak için para aramaya gidecekler. Odaya girin ve masanın üzerine dört peni yerleştirin. Tuzaklı kapının açılış yerine INVENTORY'den elbiseleri tek tek alarak klikleyin. Dördünüz de tünele döndüğünüzde, bardan kaçın. ROBIN durduğunda diz çökmüş şerife dua edin ve buradan ormana girin.

YEDİNCİ ve SEKİZİNCİ GÜN: İlk önce MARIAN'ı ziyaret edip ona FENS keşiş manastırından aldığınız HAND SCROLL'u verin. Daha sonra, PIXIE denen yeşil adamı kurtarmanız için gerekecek ağaç perilerinden bulmalısınız. Bunun için dul kadından aldığınız, altın ağı kullanacaksınız. Eğer almadıysanız, yedinci gün onu ziyaret edin, verecek. Ağaç perisini yakalarsanız, size GREEN MAN yani yeşil adamı tanıtacak. Yeşil adam ile konuşun ve onun sorduğu bilmecelere cevap verin. Bilmecelere cevap vermek için aşağıdaki cevapları kullanın. Aşağıdaki ilk cümleler, size o anda sorduğu bilmecenin ilk harfleridir. Karşısındaki ise onun cevabı.

I AM HEART ..... = WOOD
HIGH BORN, MYTOUCH...= SNOW
I AM THE OUTSTRETCHED FINGERS ..... = FEATHER
GOLDEN TREUSURE I CONTAIN..... = BEEHIVE
MY FIRST MASTER HAS FOUR LEGS..... = FUR
METAL OR BONE I MAY BE ..... = COMB
NOT BORN BUT FROM A MOTHER'S BODY...= CHEESE
I AM TWO-FACED BUT BEAR ONLY ONE = COIN
I AM A WINDOW ..... = EYE

Ancak burada, her doğru yanıttan sonra kaydeder ve kaybedince oyunu yeniden yüklerseniz, o zaman yukarıdakilere bakmadan da bulabilirsiniz.

Sekizinci günde yapacağınız üç şey: İlk önce WATLING STREET'te YEOMAN ile karşılaşacaksınız. Ona para verip üzerindeki elbiseleri satın alın. Buradan panayıra gidin. Buradakilere, size gerçek COAT-OF-ARMS kombinasyonunu verene kadar soru sorun. Ancak doğru kombinasyon için, oyunun dokümanına bakmalısınız. Ya da daha önceki gibi, her kişiden önce kayıt ederek yapabilirsiniz. Doğru kombinasyonu bilene, MARIAN'dan aldığınız HAND SCROLL'u verin. Daha sonra ok atma yarışmasına girerek altın ok kazanın. Ayrıca burada OIL OF ROSE ve SCARVE satın alın. , ,

ONUNCU, ONBİRİNCİ ve ONİKİNCİ GÜN: İlk yapacağınız iki iş, öncelikle şerifin adamları ormanda dolaşırken onlardan kaçmak. Daha sonra WATLIN STREET'te kuyumcu ile karşılaşmalısınız. Şerifin adamlarından kaçmak için, eski meşe ağacının yanına gidin ve burada GREEN MEN denen yeşil adamın büyüsünü çağırın. Onun büyüsünü çağırmak için, sekizinci gün bilmecelere doğru cevap vermiş olmanız gerekmekte. Meşe ağacı için, DRUID adını bulun ve o adı kullanın. Böylece bir ağaca uçacaksınız ve şerifin adamlarından kurtulacaksınız. JEWELLER denen kuyumcu ile karşılaştığınızda, karşınıza üç seçenek çıkıyor: Onu pas geçerek şerifin yanına YEOMAN'dan aldığınız elbiselerle gitmek; yarım kalp şeklindeki EMERALD'ı vererek, karşılığında ondan elbiselerini almak (ancak bu durumda oyunu bitirebilirsiniz, ama MARIAN ertesi gün ölür) ya da el ikonu onu ile iki kere klikleyerek elbiselerini kılık değiştirmek için vermesini sağlamak. Bu durumda en iyi yol, üçüncü ve son yol gözükmekte değil mi? Tabii fazla uğraşmamak için birinci yolu da seçebilirsiniz. Şerifi görmek için, ilk önce aldığınız elbiseyi giyin. NOTTIGHAM kalesine girin. Kapıdaki nöbetçiyi bir peni vererek geçin. Şerifi sizinle gelmeye ya konuşarak razı edin ya da üç penilik bahse tutuşarak ikna edin. Eğer şerifi kandırırsanız, dokuzuncu gün sona erecek.

Onuncu günde yapacağınız ilk iş, MARIAN'ı kurtarmak. İlk önce kampta boruyu öttürerek adamlarınızı çağırın. Daha sonra JOHN'un size sunduğu hileli planı seçin. Bara giderek barmenle defalarca konuşun. Bir süre sonra sizin ABBEY manastırına girmek için arka yolu kullanmanıza izin verecek. Manastırdaki çitli yoldan cadının yerine girin. İçeriye girdiğinizde, INVENTORY'den ateşe kumanda eden yüzüğü seçip Robin'i klikleyin ve daha sonra el işaretçisi ile kapıyı klikleyin. Eğer bu yüzüğü bulamadıysanız, bilmece kutusuna bakın; çünkü sekizinci gün onu açıp içinden almış olmanız gerekir. Bu yüzüğü kullanmadığınız takdirde, yanabilirsiniz. Eğer MARIAN'ı kurtardığınız halde hala ölüyorsa, ona EMERALD'ı vererek iyileştiriri ve ondan şifre alın.

Günün en son olayı, hazine kafilesine saldırı. Bunun için boruyla adamlarınızı çağırın. Adamlarınızın size sunduğu planlardan TUCK'ın planını seçin. Eğer o planı seçtiyseniz, plan başarıya ulaşacak ve hazineyi ele geçireceksiniz. .....

ONİKİNCİ ve ONÜÇUNCU GUN: Ilk on ce ormanda şerifin adamlarını atlatmanız

gerekecek. Bunun için daha önce kullandığımız yolu kullanarak, onları atlatabiliriz. Şerifin adamlarını atlattıktan sonra, **WATLING STREET'te** bir şövalyeye rastlayacaksınız. Ancak bu şövalye, sahte bir şövalye. Onunla konuşun ve ona **MARIAN'dan** aldığınız kodu verin. Eğer ikinci kere bunu yaparsanız, onun sahte şövalye olduğunu anlayacaksınız. Hemen ok ve yayı seçip onu vurun. Yere düştüğünde üzerini araştırın. Üzerinde krala karşı suikast yapılacağına dair bir belge bulacaksınız. Hemen boruyu öttürerek **LITTLE JOHN'u** çağırın.

Evet, en sonunda onüçüncü ve son güne geldik. Eğer daha önce **MARIAN** öldü ise, söğüt ağaçlarının orada MARIAN'ın ruhunu ziyaret etmeniz gerekecek. Eğer MARIAN'ın ruhunu yerleştiremediyseniz, **WIILOW** yani söğüt için oyunun dokümanına bakın ve buradaki kodu girin. Eğer doğru kodu bilirseniz, **FENS** keşiş manastırından kraliçenin şövalyesini kurtulabilirsiniz. Doğru kod için oyunun dokümanından **IVY** için koda bakın. Duvardaki **IVY** yani sarmaşıklar gittikçe büyüyecek. Duvarın üzerine sarmaşıklardan tırmanın. FENS bataklığından geçmek için ilk önce su yüzüğünü takın. Bataklığın üzerinde **WILL-O'-THE-WISPS** diye yüzen cisimler göreceksiniz. Konuşma ikonunu bunun üzerine getirin ve konuşun. Eğer MARIAN'ı ziyaret edip onu iyileştirdikten sonra şifreyi aldıysanız, geçmenize izin verecek. Eğer şövalye sizinle gelmek istemiyorsa, o zaman siz de **MARIAN'ın** daha önce söğüt ormanın orada verdiği şifreye karşı düşen kelimeyi şövalyeye gösterin. Şifreyi görünce sizinle gelecek. Oradan uzaklaşarak asmaları geçin. Evet, şövalyeyi kurtardınız. Oyunu bitirdiniz. Siz artık siz gerçek bir kahramansınız.

CONQUEST OF LONGBOW, SİERRA'nın çıkardığı en güzel grafiklere sahip oyunu. Sesleri de oldukça kaliteli. Oyunun tek dezavantajı, harddiskte çalışıyor olması. Ama bundan sonra SİERRA oyunlarının sadece harddiskte çalışacak olması ve grafiklerin bu yüzden güzel olacak olması mutlu bir haber. Eğer harddiskiniz varsa, hemen bu oyunu alıp oynayın. Almayı düşünüyorsanız da, bu sizin için bulunmaz fırsat. Bu oyun için harddisk alınır. Ben artık sadece ROBİN HOOD oynuyorum. Ya siz?

SİERRA
8 disket /1 MByte

GRAFİK	%95
SES	%90
OYNANABILIRLİK	% 95
GENEL	% 95

HOOK

SÜHA BAYRAKTAR

İlkbahar sezonu ile birlikte sinemalarda gösterime girin HOOK filmi, hepimizin beğenisini kazanmıştı. Genelde ünlü filmlerin oyunlarını yapan OCEAN, HOOK filminin oyunu yapmakta geç kalmadı. Oyunun klasik bir OCEAN oyunu olarak arcade olmasını beklerken, adventure çıkması herkesi . sasıttı. Acaba OCEAN'ın yapacağı adventure nasıl olacaktı? Ben klasik bir adventure meraklısı olarak, tabii ki oyunu hemen oynamaya başladım. Oyun bir adventure olarak fena değil, hatta iyi bile sayılabilir. Bir de oyunu yavaş yavaş çözmeye başlayınca, OCEAN firmasının bu işi iyi yaptığına karar verdim. Oyunun konusu, klasik olarak filmden alınmış. Sizin amacınız, LOST BOYS yani kayıp çocuklar denen arkadaşlarınızı, zalim Kaptan HOOK'un elinden kurtarmak. Ancak oyunda ilk önce kendinize korsan olmak için gerekli olan elbiseleri almak zorundasınız. Evet, artık bilgisayarınızın başına geçin ve HOOK'un zevkine varın.

Oyunumuz, klasik olarak MOUSE ile oynanıyor. Oynanma şekline gelince: Ekranın alt tarafında bulunan ikonlardan en solda büyüteç şeklinde olan, ekrandaki nesneleri incelemeye yarıyor. Soldan ikinci, konuşma [konu; ortadaki, ekrandaki eşyaları alma ikonu; onun sağındaki elimizde bulunan eşyaları kullanma ve en sağdaki de elimizdeki bir eşyayı herhangi bir kişiye vermek için kullandığımız ikon. Oyunu LOAD ve SAVE yapmak içinse, eşya kullanma ikonunu kullanarak eşyaların arasındaki disk resmini kliklemek gerekiyor.

Oyuna başladığınızda, ilk olarak PIRATE SQUARE denen bir alandasınız. Buradan ekranın sağ tarafına gidin ve üst yukarıya dönün. Burası MUGGERS ALLEY denen içkicilerin mekanı. Burada DR. CHOP'un dükkanına girin. Burada ona para kazanmak istediğinizi söyleyin. Size altın dişiniz Karşılığında altın para verebileceğini söyleyecek. DR.CHOP, biraz sadist bir doktor olsa gerek. Dişinizi çekerken arkanızdan yaptığı hareketten sonra, herhalde kimse diş çektirmez. İki dişinizi çektirerek iki altın para alın. Ayrıca ekranın üst tarafında camda asılı bir harita göreceksiniz. Çıkmadan önce bunu da alın. Daha sonra JOLLY ROGERS PLACE e giderek, buradaki barmene savaşı ve korsan elbisesi için gerekli şapkayı nasıl alacağınızı sorun. Buradan çıkın ve PIRATE SQUARE'e dönerek, sağ taraftaki kapıdan girin. Limandan, balıkçının sağ tarafından ipi alıp, BEHIND PIRATES SQUARE denen yere gidin. Buradan duvara asılı WASHING POLE LINE denen sopayı ve en soldan iskelenin altındaki çapayı alın. Daha sonra BAIT AND TACKLE'e gidin ve yukarıdaki kapıdan dışarıya çıkın. Burada ip ile çapayı birleştirin. Ekranın tam ortasındaki yaratığın üst tarafına gelerek, ipli çapayı kullanın. Ancak bu hareket ilk seferde hiçbir şey yapmayacak, üçüncü deneme sonunda kancayı oraya fırlatacak ve karşı tarafa geçecek. Ancak aşağıda dolaşan korsanın şapkasını almak için, korsan tam ortadayken kancayı atın. Aksi takdirde, alamadan karşıya geçeceksiniz. Karşıya geçtikten sonra MRS. SMEEDLE'sın arka kapısına geldiniz. Burada, zavallı yaşlı kadına biraz oyun oynamanız gerekecek. Kapıyı çalın ve MRS. SMEEDLE kapıya çıkmadan kancayı kullanarak karşıya geçin. Vakit kaybetmeden, daha ince çamaşır sopası ile çapayı aldığınız yere gidin ve MRS. SMEEDLE arka cama geri gelmeden, çamaşır sopasıyla bizim meşhur korsan ceketini alın. Bundan sonra geriye, sadece pantolon kalıyor. İlk önce CROOSED SWORDS ve BAIT AND TACKLE'daki boş bardakları alın. MUGGERS PLACE'e gidin ve burada JOLLIEST ROGERS PLACE'e girerek barmene boş bardakları verin. Barın hemen sağındaki korsanla konuşun. Ona, nasıl pantolon alabileceğinizi sorun. Size bir anlatacağı hikayeden, onun sürekli içtiğini ve içtiği zaman çok sarhoş olup üzerindeki pantalonu çaldırdığını öğreneceksiniz. Barmene boş bardakları verdik. Elimizde, üç tane altın para var. Paraları barmene verip, içki satın alarak neden korsanı sarhoş etmiyoruz?

Korsana üç bardak içkiyi verdikten sonra, sarhoş olan korsanın ayağındaki pantolonu alıp dosdoğru BEHİND PIRATE SQUARE'e gidin. Burada daha önce DR. CHOP'un dükkanından aldığımız haritayı kullanarak giyinin. Artık sizde korsansınız ve HOOK'un gemisine girebileceksiniz.

Dosdoğru MUGGERS PLACE'e gidip, GOOD FORM PIER'e girin. Artık karşınıza çıkan dev korsan yok. Gemiye girin ve burada sol taraftaki küplerden biraz altın para alın. Yeniden PIRATES SQUARE'e giderek, PIRATES TAILOR denen terziye gidip ondan metal dedektörü isteyin. Size bir mıknatıs verecek. Mıknatısı alın ve MUGGERS -PLACE'ten GOOD FORM BEACH'e gidin. Burası, geminin bulunduğu sahil. Yerde bir çarpı işareti göreceksiniz. Çarpının üzerine mıknatısı tutun. Mıknatıs, HOOK'un saatini bulacak. Saati aldıktan sonra, HOOK'un gemisine dönün.

Gemide, HOOK ile karşılaşacaksınız. HOOK, ölüm vaktinizin yaklaştığını söyleyecek ve sizi düelloya davet edecek. Tabii

ki **HOOK** ile düello yapmak, bu aşamada çılgınlık. HOOK'a, size biraz süre tanımasını söylecek ve ondan beş gün süre isteyeceksiniz. Sıkı bir pazarlık sonunda, **HOOK** size 3 gün süre verecek. Aman, buralarda fazla durmayın. Biraz daha durursanız, HOOK kızabilir, belki sizi kısa yoldan cennete yollayabilir. Kendinizi deniz altında buluyorsunuz. Burada ilk yapacağınız iş, karşınızda bulunan iplere bağlı ağırlığı, çamaşır yıkama sopasını kullanarak yerinden oynatmak. Daha sonra, sağ taraftaki büyük deniz istiridyesini inceleyin, içinde, gemicilerin ses çıkarmak için kullandığı bir tür deniz istiridyesi bulacaksınız. Bunu alın. Büyük istiridyenin içine girerseniz, sizi otomatik olarak yukarıya çıkaracak.

Yukarıya çıktığınızda, ağacın üzerinden sağa doğru devam edin. **NEVERFOREST** denen ormana geldiğinizde, işaretleri takip ederek ilerleyin. Bir süre sonra, büyük bir ağacın ortasına geleceksiniz. Ağacın tam ortasına gelirseniz, bir ip tarafından yakalanacaksınız. Şu anda **LOST BOYS** denen kayıp çocukların yaşadığı yere geldiniz. Kayıp çocuklar, sizin zararlı birisi olmadığınıza karar verince sizi bırakıyorlar. Burada, kayıp çocuklara **PETER. PAN** olduğunuzu kanıtlamanız gerekiyor, ilk önce sağ taraftaki **ROUND POND** denene gölün bulunduğu yere gidin. Burada **TINKER BELL'i** göreceksiniz. Onunla, tüm konuşma seçeneklerini kullanarak konuşun. Daha sonra

sağ tarafta göreceğiniz büyük ağaçtan sarkan dalı alın. **ROUND POND'tan** çıkın ve **SLINGSHOT'a** gidin. Buradaki çocukla konuşun. Size, kılıç kullanmasını öğrenmek için, **RUFIO** denen kayıp çocukların reisine gitmeniz gerektiğinizi söyleyecek. Bu konuşmadan sonra, **LOST BOYS WORKSHOP'a** gidip buradaki çocukla konuşun ve **JOGGING AREA'ya** gidin. Buradaki halter ve bisikleti kullanarak, en az üç-dört defa çalışın. Çalışmanız bittikten sonra, sol tarafta, kayıp çocukların gemilerinin bulunduğu yere doğru gidin. Ekranın sol tarafında, göreceğiniz balık ağını alın. Balık ağını incelerseniz, içinden bir ip çıkacak. Buradaki işiniz bittikten sonra ekrandan çıkın ve hemen üst taraftaki **FOUR SEASONS'a** gidin. Buradan alacağınız nesneler, yerdeki sopa ve ekranın tam ortasındaki çiçek. Bir ekran daha ilerleyin. Yerdeki kuşu, daha önce denizden aldığınız istiridyeyi kullanarak yuvasından kaldırın ve altındaki yumurtaları alın. **LOST BOYS WORKSHOP'a** giderek, aldığınız yumurtaları buradaki görevli çocuğa verin. Görevli çocuk, size yumurtalar karşılığında plastik bir nesne verecek. Buradan **ROUND POND'a** gidin ve **TINKER BALL'a FOUR SEASONS'tan** aldığınız çiçeği verin. Daha sonra **SLINGSHOT'a** gidin ve plastik parçasını tam ortada bulunan kopmuş **SLINGSHOT** ile birleştiriri. Daha sonra yukarıya **CLIFFSIDE'a** gidin. Uçurumun tam uç noktasını klikleyerek aşağıya atlayın. Atladıktan sonra, aşağıdaki çocuğa atlayışın nasıl olduğunu sorun. Size bir daha denemeniz gerektiğini ya da artık **SLINGSHOT'ı** kullanacak seviyeye geldiğinizi söyleyecek. Yeterli olana kadar buradan atlayın. Atlayabileceğinize karar verdikten sonra, **SLINGSHOT'ı** kullanarak atlayın. Atladıktan sonra, çocuk ile konuşun. O, size atlamak için mutlu şeyler düşünmenizi söyleyecek. Ona onun mutlu düşüncelerinin neler olduğunu sorun. Size birkaç bilye verecek. Daha sonra **LOST BOYS WORKSHOP'a** gidin. Daha önce aldığınız ip ile dal parçasını birleştirin. Masanın üzerinden oku alın. Ok ve yayı kullanarak masanın sağ üst tarafında bulunan **PANPIPES** denen uçuş malzemesini yere düşürüp alın.

Buradan **DINING AREA** denen, kayıp çocukların yemek yedikleri alana gidin. **RUFIO** ile konuşun. Birkaç lafı onunla küfür düellosu etmek üzere söyleyin. En sonunda, **OH RUFIO** denen seçeneği seçin. Artık size yardım edecek. Buradan, **ROUND POND'a** gidin. Gölün tam ortasına gelerek, yukarıya doğru ilerleyin. Otomatik olarak gölün karşısına geçeceksiniz. Şu anda karşınıza **TINKER BELL** çıkacak. Onunla konuşun ve daha sonra etraftaki herşeyi inceleyin. Bunları tek tek hatırlayacaksınız. Herşeyi inceledikten sonra, **TINKER BELL** ile yeniden konuşun. Evet, birazdan bir demo başlayacak ve tüm hikayeyi bu demodan öğreneceksiniz.

Buraya kadar çok yoruldunuz. Koltuğunuza uzanarak demoyu seyredin. Çünkü demo biraz uzun sürecek. Evet, artık final sahnesine geldik. Kötü kaptan **HOOK** yeterince fazla yaşadı. Kayıp çocukları ondan kurtarmanın zamanı geldi. Burada daha önce INDIANA JONES ve MONKEY ISLAND'dan hatırlayacağınız bir sahne var. Konuşma seçenekleriyle HOOK'u yeneceksiniz. Size benim kullandığım konuşma seçeneklerini vereceğim. Bunlar sırasıyla şöyle:

1 -PETER PAN THE AVENGER
2-GOOD FORM JAMES
3-TICK TOCK HOOK'S AFRAID OF DEAD OLD CROC
4-YOU KIDNAPPED MY KIDS HOOK, YOU DESERVE TO DIE
5-PUT UP YOUR SWORDS IT'S HOOK OR ME THIS TIME
6-PETER PAN THE AVENGER

Tüm bunları kullandınız. Oyunu bitirdiniz. Ne yazık ki sizin kadar bende şaşırdım, çünkü bitiş demosu yok. Sadece oyunu yapanların ve kredilerin kimin olduğunu gösteren bir demo var.

HOOK, OCEAN tarafından çıkarılmış ilk ikon adventure olması nedeniyle biraz eksikleriyle piyasaya çıkmış bir oyun. Her adventure oyunun sonunda olması gereken demo yok. Oyun, dört disket olmasına rağmen kısa sürüyor. Ancak grafik ve seslerinin güzel olması ve biraz değişik oynanış tarzı olması nedeniyle, kendini kurtarıyor. Ayrıca en önemli özelliği tüm oyun boyunca toplam dört veya beş kere disket istemesi. Adventure'cıların oynayacağı ve sıkılmayacakları bir oyun olacağını size söyleyebilirim. Ancak iyi adventure'cılar herhalde kolayca oyunu bitirecekler. Bu ay başka iyi adventure olmaması ve HOOK'unda vasatın üzerinde olması, oyunu oynanır kılıyor. OCEAN için HOOK, iyi bir başlangıç. Ama LUCAS ve SİERRA varken, OCEAN'ın biraz daha çalışması gerekiyor. HOOK'u hiç çekinmeden alabilirsiniz. Bence oynanmaya değer.

OCEAN - 4 DİSKET /1 MByte

GRAFİK	% 90
SES	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 80

UMUT SOYDANER

Merhaba arkadaşlar. Bu ay bir sürü yeni oyunumuz var. Şimdi açıklayacağım oyun READY SOFT'un **GUY SPY** ı. Bildiğiniz gibi Ready Soft, genelde çok disketli çizgi film gibi oyunlarla tanınmış bir firma. En son oyunu olan **GUY SPY** da, bu çok disketli oyunlardan sayılabilir, çünkü beş disketten oluşmakta.

Oyunumuz, tam bir Ready Soft harikası. Güzel grafiklere sahip kapsamlı bir oyun. Oyunda maceraperest, yakışıklı bir ajan olan Guy Spy'ı yönetiyoruz. Birgün etrafı incelerken, von **MAX** adlı azılı bir katilin kaçtığı mesajını aldıktan sonra onun peşine düşmemizle oyun başlıyor. Von Max, en az on iki ülkede Heinous cinayetleri yüzünden aranan azılı bir katil.

Büromuzdan dürbünle etrafı gözlerken üst mevkilerden geçilen bir faxla Von Max'in Berlin istasyonunda görüldüğü bildiriliyor. Görevimiz onu isviçre'ye gitmeden yakalamak. Uçağımızla Berlin'e gidip paraşütle atlıyor ve istasyona koşuyoruz.

1. BÖLÜM - İSTASYON: Von Max, hapishaneden kaçtıktan sonra, Berlin'den de kaçmaya çalışıyor. Tabii bunun için en uygun aracın tren olduğunda.karar kılınca, hemen peşine takılıyoruz. İstasyon Vom Max'in adamlarıyla dolu. Bu bölümde amacımız, bizi engellemeye çalışan adamları (nişan alma işaretini adamların üzerine getirip ateşe basarak) öldürüp perondan kalkan trenlerden birine atlamak. Burada bir önemli nokta, sağa ve sola hareket etmek için joystick'i sağ veya sol üst çapraza çekmek.

2. BÖLÜM - TELEFERİK: Berlin İstasyonundaki adamları atlattıktan sonra trenle ilerliyorsunuz. Ancak tren dağlık bir yerde durduğunda, Von Max'in trenden indiğini, teleferikle tepeye doğru tırmandığını öğreniyorsunuz. Hemen trenden iniyorsunuz ve başka bir teleferikle tepeye doğru tırmanıyorsunuz. Ancak öndeki teleferikte, yine Von Max'in adamları bizi rahat bırakmıyor. Teleferiğimizin camlarını kırıp içeriye kurşun-ve dinamit atıyorlar. Bunları da dinamit atanlara öncelik tanıyarak hemen haklayın. Dinamit atanlara öncelik tanıyın, yoksa havaya uçarsınız. Kurşunlarınız bittiğinde ya da şarjör değiştirmek istediğinizde, kenarlara saklanıp iki kere üstüste ateş düğmesine basmanız gerekiyor. Bütün adamları haklayınca, üçüncü bölüme geçiyoruz.

3. BÖLÜM - DEV ANASI: Teleferikten inip hemen dağ evine giriyor, ancak Von Max yerine tam bir sürprizle karşılaşıyorsunuz. Kurtuluş, hemen kapıya doğru sol tarafa ilerlemek. Ateşe basıp eğilin; devanasının yumruklarından ancak böyle kurtulabiliyorsunuz. Biraz zor da olsa, onu atlatmaya bakıyorsunuz. Kapıdan çıkınca dördüncü bölüme geçiyoruz.

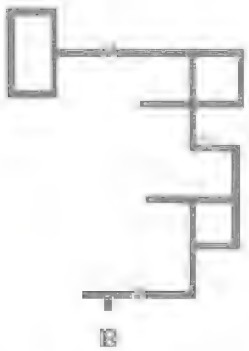
4. BÖLÜM - KAYAK: Devanasını atlattıktan sonra, tepeden aşağı Von Max'in gizlendiği yere doğru kayıyoruz. Ancak burada da, baş belası adamlar. Biz aşağıda buzlara, direklere.tabelalara ve ağaçlara çarpmamak için uğraşırken, onlardan telesiejden bomba atıyorlar. Bu bombalardan kurtulmak için adamın altından geçmek zorundayız. Burayı da atlatınca, Von Max'in gizlendiği eve varıyoruz. Ancak tam onu yakaladık derken, gene bizden kaçıyor. Bundan sonra ikinci disketi takıyoruz.

5. BÖLÜM - PİRAMİTLER: Von Max, dağevinden kaçıp Mısır'a piramitlere saklanıyor. Biz de durmuyor peşinden gidiyoruz. Piramitlerde bizi yılanlar, örümcekler, kapanan kapılar, kazıklar ve çukurlar gibi bir sürü tehlike bekliyor. Burada piramitlerin

içinden çıkmaya çalışıyoruz (sağ, sağ, düz, sol, düz, sağ, düz, sol, düz). Ancak çıkmadan önce piramitte yaşayan büyücüyü ve mumyayı öldürmek gerekiyor. Çünkü bu yaratıklar çıkış kapısını korumakla görevliler. Büyücüyü yerdeki bıçakları ateş tuşuna basarak alıp, aynı yolla ona atarak yok ettikten sonra yeni bir labirentten çıkmaya çalışıyoruz (düz, düz, düz, sağ, düz, sol, düz, sağ, sağ, düz, sol, sol, sağ, düz, sol, düz, düz). Labirentte karşılaşacağımız ateşten, ateş azken fire'a basıp ileri iterek atlamamız gerek. İşte beklediğimiz mumya. Onu da kılıçla keserek yok ettikten sonra, bilgisayarın istediği üçüncü disketi takıyoruz. Tam çıkışa ulaştığımızda, karşımıza piramitin muhafızları çıkacak. Bu dört muhafızı hakladıktan sonra, Von Max'in Kenya'ya gittiğini öğreniyoruz ve onu izlemeye devam ediyoruz.

6. BÖLÜM - KENYA: Piramitten çıktıktan sonra hemen jipe atlayıp Kenya'ya doğru yol alıyoruz. Yolda gelen mesajda, Lion's Pryde barında birinin bize Von Max hakkında bilgi vereceğini öğreniyoruz. Bara gidip içkimizi içtiğimizde, bardağın dibine yapıştırılmış bir mesajdan Von Max'in Peru'ya gittiğini öğreniyoruz. Yanımızda duran kız kaçırılıyor ve içeri Von Max'in adamlarından biri dalıyor. Burada ateşe basarak tekme; ateşe basmadan joystick'i sağa ve sola çekerek yumruk atabiliriz. Bu adamı hakladıktan sonra, Peru'ya doğru yola çıkıyoruz.

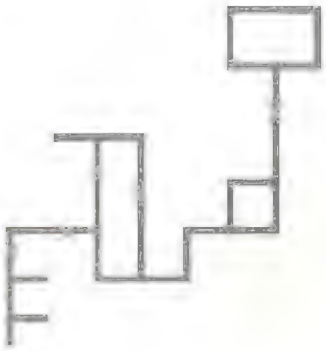
7. BÖLÜM - PERU: Peru'ya varınca Von Max'in gizli sığınağını aramaya başlıyoruz. Ancak bundan önce, bir uçurumdan karşıya geçerken karşımıza yerliler çıkıyor. Elimizdeki sopayla onları aşağı düşürerek karşı tarafa ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ateşe basıp, joystick'i sağ ve sola çekerek yerlileri vurabilir; ateşe basıp aşağı çekerek eğilebiliriz. Karşıya geçince, bilgisayar bizden dördüncü disketi istiyor.



8. BÖLÜM - OKLAR: Köprüyü de geçtikten sonra, Von Max'in sığınağına oldukça yaklaşmış bulunuyoruz. Sığınığa giderken yine yerlilerden kurtulamıyoruz. Kahramanımız karşıya geçince kendine ok yapıyor. Burada, joystick'i geri çekerek eğitebiliyoruz. Zaten sadece yerlilerin zehirli mızraklarından böyle korunabiliyoruz. Ateşe basılı tuttuğumuzda, adamımız oku geriyor ve basmayı bıraktığımızda oku fırlatıyor. Sağa çekersek, adamımız sağa doğru ilerliyor. Bazen çıkan çukurların üstünden atlamak için çukurun yanına gelip eğilmemiz, ardından ateşe basıp joystick'imizi sağa çekmemiz lazım. Buradan sonra Von Max'in saklandığı yere geliyoruz.

9. BÖLÜM - KALE: Von Max'in saklandığı yere en sonunda varıyoruz. Burası tıpkı bir kale gibi korunuyor. Üst kısımda bulunan top lazeriyle bizi vurduğu an kül oluyoruz. Diğer askerleri de haklamak, tabancayla biraz zor. Bu bölümde de joystick'i sağa ve sola çekerek o tarafa doğru hareket ederiz. Eğer aşağı, sağa ve sola çekersek, adamımız o yöne doğru yuvarlanıyor. Bu şekilde rahatça toptan kurtulabiliriz.

Bu bölümden sonra benim elimdeki versiyon bozuluyor; "bu kadar oynadıktan sonra oyunun son ekranını görememek büyük bir kayıp" derken, dergide Murat Yücel ve Kadir Dilber arkadaşlarımızın Guy Spy'ı tanıtan mektuplarını buluyorum. Ne şans oyunun sonunu onlar sayesinde öğreneceğiz. Teşekkürler Murat, teşekkürler Kadir. Yeni mektuplarınızı bekliyoruz.



"Fenerden içeri girer girmez bir de görelim? TatatataamM! Von Max karşımızda ve barda kaçırdığı kızın boynuna bıçağı dayamış. Bizi kızı öldürmekle tehdit ediyor ve silahımızı atmak zorunda kalıyoruz. İntikam duygusu içimizi yakıp kavururken, Von Max bıçağıyla saldırıyor. Son döğüşü size bırakıyoruz, artık öcünüzü alın.

Bundan sonra oyunun güzelliğine yakışmayan bir demo seyrediyoruz ve bu iş tamam diyoruz."

Oyun, başta da dediğim gibi beş disketten oluşuyor. Grafikleri, sesleri ve efektleri gerçekten çok güzel. Demoyu görmediğim için birşey söyleyemeyeceğim tabii. Oyun başta biraz zor gelse de, sonradan sizi oldukça sarıyor. Her bakımdan bu kadar güzel bir Ready Soft oyununu ilk kez oynadığımı itiraf etmeliyim. Oyunun tek dezavantajı, oynanabilirliğinin biraz kötü olması. Ancak beş tane boş disketiniz varsa, bu oyunu kaçırmayın. Gelecek ay yine güzel bir oyunda buluşmak üzere şimdilik hoşçakalın.

READY SOFT 5 Disket /1 MByte

GRAFİK	% 95
SES	% 93
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 95

ESPANA '92

AYKIN ADEMOĞLU

Barcelona'92... Büyük bir organizasyon daha geride kaldı. İspanyolların mükemmel organize ettikleri bu olimpiyatlardan sonra, Ocean da boş durmayıp **ESPANA** THE GAMES'92'yi piyasaya çıkardı. Sega, BARCELONA'92'nin isim hakkını satın aldığı için, oyunun ismi böyle oldu. isterseniz, biraz olimpiyat tarihine göz atalım;

Olimpiyatların başlangıcı, M.S. 9. yy'a dayanır. Bu olimpiyatlara bayanlar alınmıyordu ve sadece bir yarışma üzerinden oynanıyordu. Bu yarışma, 192.27 M. uzunluğundaki maratondur. Daha sonra 24 bölüm olarak yapılmaya başlanmış. İlk modem olimpiyat ise, 1896 yılında Atina'da yapılmıştır Bu fikri ilk ortaya atan, Fransız Baron Coubertin. Bu oyunlar, çok büyük ilgi gördü ve başarı kazandı. Daha sonra 1900 senesinde Paris'te düzenlenen olimpiyatlar, her dört senede bir yapılmaya başlandı. 1924'te, ilk kış oyunları yapıldı. 1916 Berlin olimpiyat oyunları, 1. Dünya Savaşı yüzünden yapılamadı. 1939 yılında başlayan 2. Dünya Savaşı nedeniyle, 1940 ve 1944 olimpiyatları yapılamamış, ama bundan sonra her dört senede bir yapılmaya devam etti. Bundan sonra da olimpiyatlarda birçok boykotla karşılaşıldı. Dört sene sonra 100 yaşını dolduracak olan olimpiyat oyunlarında, birçok olimpiyat ve dünya rekorları kırıldı. Bizim dileğimiz, 2000 senesinde yapılacak olan oyunları, İSTANBUL'da yapmak. Her neyse lafı fazla uzatmadan oyunu açıklamaya geçelim.

Oynayacağınız dili seçip daha sonra çıkacak olan listeden de ülkenizi seçip oyuna başlayabilirsiniz. Şimdi karşınıza çıkacak olan ekranın köşelerinde ikonlar göreceksiniz. Bu ikonlardan üçü, oyun dallarını temsil ediyor; sağ alt köşedeki ise oyundan çıkmayı sağlıyor. Diğer ikonlar ise şunlar:

SOL ÜST KÖŞE: Buradaki ikonla atletizm yarışmalarına katılabilirsiniz. Atletizm dalındaki yarışmalar şunlar: *100 M, 200 M. 400 M, 800 M, 1500 M, 110 M engelli, 200 M engelli, 800 M engelli, 1500 M engelli koşuları; 4X400* ve *4X800 M bayrak koşuları, yüksek atlama, sırıkla yüksek atlama, cirit atma, Üç adım atlama, uzun atlama, disk atma, çekiç atma* ve *gülle atma.*

SOL ALT KÖŞE: Kuvvete dayalı yarışmalara buradan katılıyorsunuz. Bu yarışmalar şunlar: *Boks, eskrim, güreş, judo.*

SAĞ ÜST KÖŞE: *100 M sırtüstü, 200 M sırtüstü, 400 M sırtüstü, 100 M kurbağalama, 200 M kurbağalama, 400 M kurbağalama, 100 M serbest, 200 M serbest, 400 M serbest, 100 M kelebek, 200 M kelebek, 400 M kelebek, 800 M serbest, 4x100 karışık, 4x200 karışık yüzme* ve *tramplen atlama.*

Şimdi yapmanız gereken, yarışmak istediğiniz dalı seçmek. Daha sonra, o dal hangi köşedeki ikondaysa onu kliklemek. İkona bastıktan sonra, karşınıza beş resimden oluşan bir options ekranı gelecek. Bunların görevleri şunlar:

Ortadaki Küçük Resim: Bu en baştaki ekrana dönmeyi sağlar.

Sol **Alt** Köşedeki Resim: Burası bir database yeri. Buraya girdiğiniz zaman, varsa ilk önce printer'ınızın markasını seçiyorsunuz. Daha sonra karşımıza 7 tane ikon çıkacak. Bu ikonlar sırasıyla: (soldan sağa)

1. İkon: Burada oyunların yapıldığı yer olan Barcelona ve oyunların yapıldığı salonlar hakkında bilgi ile buralara nasıl gidileceği anlatılıyor.
2. (kon:
3. İkon: Olimpiyat tarihi hakkında bilgiler.
4. İkon:
5. İkon: Hangi dalda yarışıyorsanız, o daldaki olimpiyat tarihi hakkında bilgiler alabilirsiniz.
6. jkon:
7. İkon: Options'a geri dönüş.

Üzerinde 92 yazan beyaz kağıdı kliklerseniz, olimpiyatlardaki madalya dağılımını görebilirsiniz.

Kırmızı defter, olimpiyat oyunlarının tarihini gösterir. Bu takvimi esas alarak çalışmalarınızı sürdürmelisiniz. Siz oyuna, 12 Temmuz'dan itibaren başlayacaksınız. Olimpiyatlar, ayın 25'inde başlıyor. Bu zaman içerisinde hazırlıklarımızı yapıp, oyunlara hazırlanmalısınız. Olimpiyattaki müsabakaların tarih ve saatleri bu defterde yazıyor.

SAĞ ÜST KÖŞE: Burada, olimpiyatlarda yarıştığınız türde altın madalya alan kişilerle karşılaşırsınız.

SAĞ ALT KÖŞE: Bu ikonu klikledikten sonra bir büroya gireceksiniz. İlk yapmanız gereken şey, yeşil dolabı kliklemek. Bunu yaptığınızda, karşınıza oyuncuları temsil eden oniki kişi çıkacak. Siz buradan kendinize uygun olanı seçin. Ama bu seçim, tipe göre olmamalı. Resmi iki kere klikledığinizde, oyuncu hakkında bilgiler çıkacak. İsmi, ülkesi, ağırlığı, boyu, kilosu, dayanıklılığı, yaptığı antrenman saati ve yapabildiği spor dalları.

Adamınızı seçtikten sonra, isterseniz şimdi masanın üzerine bir göz atalım.

Bilgisayar resmini klikleyerek oyunu save edebilir ve şave edilmiş bir oyunu yükleyebilirsiniz. Üstteki resim 'load', alttaki resim 'save' için kullanılır.

Eğer masanın üzerindeki topları kliklerseniz, bunların oynadığını görürsünüz. Masada bizi ilgilendiren başka bir şey yok.

Karşıdaki kapılardan sağdakinden girerek, oyuncunuza antrenman yaptırabilirsiniz. Bunun için, adamı kliklemek yeterli. O kendisi herşeyi yapar. Ne kadar çok kliklerseniz, o kadar çok antrenman yaptırmış olursunuz. Bu odada başka bir şey yok.

Soldaki kapıda ise, doktor kontrolü var. Sağ alt köşedeki bilgisayarı kliklerseniz, dayanıklılığınızı;doktoru kliklerseniz, doktorun hakkınızda vermiş olduğu raporu; sol taraftaki mikroskobun üzerindeki ekranı kliklerseniz, röntgeninizi görürsünüz. Bu ekranın üzerine klikledikçe röntgen değişir.

Kapıların üzerinde bir takvim göreceksiniz. Bu takvimi klikledikçe günler artar. Sekreterin üstündeki saati kliklerseniz, saat ilerler.

Bu odadaki diğer ilginç şey ise, çöp tenekesi. Çöp tenekesini klikledikçe oynuyor, ama hiçbir işe yaramıyor. Sekreter ise, bütün çabalarıma rağmen benimle çıkmıyor. Bir de siz deneyin bakalım. Bu odada başka işimiz kalmadı. Şimdi dışarıya çıkalım ve son optionsa da bir göz atalım.

SOL ÜST KÖŞE: Buraya antrenman yapmak veya yarışmalar için geliyoruz. En üstte iki resim göreceksiniz. Soldakinde tek adam, sağdakinde ise iki adam koşuyor. Bu resimlere klikleyerek, oyunu kimin oynayacağını (bilgisayar ya da kendiniz) ve pratik yapmayı veya yarışmayı seçiyorsunuz. En altta ise yarışma türlerini görüyorsunuz. Sadece ışığı yanan yarışmalara katılabilirsiniz. Katılacağınız yarışmayı seçtikten sonra silah resminin olduğu ikonu kliklerseniz, yarışmaya girmiş olursunuz. Silah resminin yanındaki ikonu klikleyerek de, bir önceki options ekranına çıkarsınız. Yan taraftaki tabelada, isminizi, oyunun automatic/manual modunu ve hangi yarışma olduğunu görürsünüz.

Oyunu joystick, mouse veya keyboard ile oynayabilirsiniz. Keyboard ile oynarken, ok tuşları pointer'ı yönetir, space sol mouse tuşu görevini yapar. F1, pause ve unpause yapar. ESC ile yarıştan çıkarsınız.

Espana The Games'92, bunlardan ibaret. Bundan sonrası size kalmış. Oyun fazla zor değil. Ama güzel. Bence bu oyunu da alın. Size şimdiden başarılar.

OCEAN / 4 Disket

GRAFİK	%91
SES	%78
OYNANABİLİRLİK	% 82
GENEL	% 86

JIM POWER

YİĞİT GÜÇTAŞ

Selam oradakiler;
Bendeniz bu muhteşem oyunun tam açıklamasını sizlere sunmaktan gurur duyuyorum.

JIM POWER, grafik ve müzik açısından oldukça iyi sayılır. Zaten müziklerin iyi olduğunu anlatmak için CHRIS HÜLSBECK ismi yeterli. Oyundaki arka plan grafikleri oldukça iyi. Oyunumuz kah bir arcade, kah bir shoot'm right (!). Oyundaki silahlar ve kahramanımızın grafikleri oldukça profesyonel yapılmış.

Oyunun tam açıklamasına geçmeden önce, silahları ve oyun içinde bize faydası olacak her türlü maddenin açıklamasını görelim:

SB-SMART BOMB: Havada asılı duran robotçukları vurunca bu silahtan alabilirsiniz; ancak bu silah her robotçuktan çıkmaz, çünkü oldukça zor bulunan bir silah. Çalıştırmak için joystick'inizi geri çekip fire'ı basılı tutun, sonra bırakın. Ekranda ne var, ne yoksa patlar.

1-UP-EXTRA LIFE: Extra bir hak kazanmak için, robotçukları (havada asılı.duran) vurun. Çok nadir de olsa, extra hak kazanabilirsiniz.

TIME: Oyunda zamanımız kısıtlı olduğu için, bu ikonları sakın kaçırmayın. Bunlar level'larm çeşitli yerlerinde serpiştirilmiş oldukları gibi, havada asılı duran robotçuklar vurularak da alınabilir. Eğer zamanınız biterse, 1 hakkınızdan olursunuz. Onun için dikkati

EXTRA WEAPON: Oyunda düşmanlarımız büyüdükçe, tahrip gücü daha yüksek olan silahları almak iyice kaçınılmazlaşıyor. Extra silahlar, level'ların çeşitli yerlerine (daha doğrusu ihtiyacınız olan yerlere) yerleştirilmiş durumda. Hadi, alın da oynayın!

KEY-ANAHTAR: Oyunda, kapıları açmak için kullanılıyorlar. Eğer bir anahtarı kaçırırsanız, oyundan ESC'e basarak çıkabilecek kadar sıkışabilirsiniz.

BONUS- EXTRA PUAN: Extra puan almanın iki yolu vardır: Ya düşmanlarınızı vurduktan sonra ilerlerken yerden çıkarlar, ki her biri 400 puan değerindedir; ya da havada asılı duran robotları vurunca 2 adet meyva ile birlikte bir adet Extra life, time veya SB alırsınız. Bu iki meyva, size puan getirir.

P: Oyunu pause yapmanıza yarar.

Evet, geldik level'ların açıklamasına:

1. LEVEL: Burası yarı orman, yarı şa tomsu (!) bir yer. Düşmanlarımız silahsız ancak üzerinize zıplayan adamlar (I), üzerinize zıplayan azgın köpekler, dev kuşlar pencereden kafanıza varil atan adamlar ateş eden suratlar ve yere girip çıkan kazıklar. Ayrıca bölümün ortalarına doğru size kafa atmaya çalışan dev bir yaratık çıkıyor. Bunu öldürmek için ekranın en soluna gidin ve joystic'inizi auto-fire'a alıp onu eşsekler cennetine gönderin. Bu bölümde size kafa atmaya çalışan devden başka zor ölen hiçbir yaratık yok. Diğerlerinin hepsi 2-3 vuruşta ölüyor.

Bölüm sonunda oldukça kolay bir canavar var. Burada uçuyoruz. Bu canavarı geçmek için gözünden vurmak gerekiyor. İşte burada size bir tiyo: Tekrar ekranın en soluna geçin ve ekranın tam ortasında durun. Canavarın gözü çıkınca, bulunduğunuz yerden auto-fire ile yaylım ateşine tutun. O size ateş edince hafifçe aşağı kayın ve ateşinden kurtulun. Bu yöntemle bu canavarı yok edebilirsiniz. Smartbomb'ları burada kullanmayın, çünkü onlar size ileride gerekecek. Ben burayı hiç yanmadan geçtim. Hadi, darısı sizin başınıza...

2. LEVEL: Burası tipik bir shoot'm right. Yani sağa doğru uçuyoruz. Haydi, davranın bakalım! Eğer bölümün sonuna kadar gidebilirseniz, 2 adet SB ve 2 adet 1-UP alacaksınız. Bre kullar dayanın! Düşmanlarınız, robot denizanaları, çeşitli tiplerde (yamuk yumuk) gemiler, küçük küçük ve siyah siyah (a bıcı bıcı bıcı ha?) gemicikler ve durup durup üzerinize uçan uzay gemileri. Bu bölümün sonlarında, 2 hak ve 2 smartbomb alıyoruz ve bölüm sonu canavarı için hazırlanıyoruz.

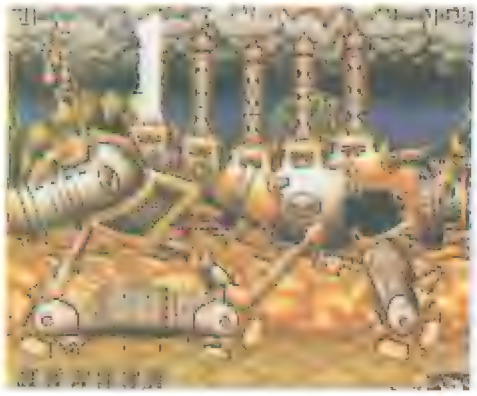
Bu bölümün sonunda birçoğumuzun R-TYPE serisinden bildiği türden bir uzay gemisi var. Tabii ki biraz dev boyutlarda. Artık burada benim yardımım olmadan geçin. Gerçi ben burayı hiç vurulmadan geçmiştim, ancak tabii ki bu bir şans olabilir...

3. LEVEL: Burası yarı orman, yarı mezarlık tipli bir yer. Level'ın yarısında yerden bitiveren dev bitkiyi vurduktan sonra grafikler değişiyor ve arka planda eski tarihi kalıntılarla ev grafikleri göze çarpıyor. Düşmanlarımız, ateş eden bitkiler, üzerinize uçan kuşlar, arılar, yerden bitiveren zombiler ve dev dikenli taşlar. Ayrıca zıplayan balkabakları da ayrı bir dert. Bölümün tam anlamıyla en mongol yaratıkları eli oklu adamlar (sadece oraya buraya koşuşturmaktan başka bir işe yaramıyorlar) ve maymunumsu yassı canavarlar. Level'ın ortasındaki dev bitkiyi geçmenin kolay yolu şu: Ekranın en soluna gidip *eğilin*. Autofire moduna geçip, bummm! Eğer eğilmezseniz bitki sizi kapıyor. Bölümün sonunda aynen 1. bölümün sonundaki gibi bir JET ünitesi alıp uçuyoruz.

Bölüm sonu canavarı olarak da (mmmmMl. nefis bir kafa?), metal yığını bir kafa var. Önce iki gözünü, sonra ağzını vurun. Ben burada da vurulmadım, ama burayı kolay geçmenin bir yolu yok. Yani joystick kabiliyeti lazım (Ehem!).

4. LEVEL: Burada tekrar sağa doğru uçuyoruz. Düşmanlarımız hemen hemen 2. level'dakilerle aynı. Ancak burada sadece 1 SB ve 1 extra life var. Ama almak yürek *r'sr.* İşte tiyosu: Yerden fırlayan füzelerden kurtulmak için, füzeleri görür görmez ekranın sağ-en üst köşesine kaçın. Füzeler havada patlayacak. Hemen 1-UP ile SB'yi alın.

Bu bölümün özelliklerinden biri de yarısında bastıran yağmur. Sonunda bir dev uzay traktörünü yok edeceğiz. Önce ekra-



nın sol en üst köşesinden auto-fire ile traktörün üzerindeki kazıkları vurun. Daha sonra hiç kıpırdamayın. Traktör geri kayacak ve önündeki kapsül çıkacak. Eğer onun mermilerine hedef olmamak istiyorsanız, ekranın en sol üst köşesinde durun ve smartbomblarınızı kullanarak kapsülü yok edin. Daha bitmedi. Traktör şimdi de sağa kayacak. Bu durumda tam gözünü vurmalısınız. Bunun için tekrar ekranın en soluna gidin, zira göz üzerinize doğru uzuyor. Onun ateş toplarından sıyrılarak yaylım ateşine tutun. Ve işte son level...

5. LEVEL: Burada bir mağaranın içindesiniz. Oldukça pis tuzaklarla süslenmiş bir level. Düşmanlarımız, ateş eden suratlar, zıplayan mongol adamlar, yerlerdeki kazıkların içine kadar inen asansörler, yarasalar, duvarlardan ritmik olarak bir alttan, bir üstten çıkan çivili duvarlar, geçmeniz gereken önemli yerlerin etrafında dolaşan ve ölmeyen ateş topları.

Bölümün tam yarısında dev bir solucanı yok edeceğiz. Bunu zaman kısıtlı olduğu için sürekli izleyerek ve kafasını vurarak öldürün. Buradan itibaren tepemize inen sarkıtlara dikkati Artık sonlara yaklaştık. Haydi bakalım... Ben söylemeyeyim de, zevki kaçmasın!

Oyunumuz, hit oyunlara aday olmasa da oldukça kaliteli ve verilen iki diskete değer doğrusu. Arcade ve shoot'm up meraklılarını sevindirecek kalitede. Bye!

UMUTSOYDANER

Geçen sene bu zamanlarda hemen hemen herkes SİM CITY'i oynuyor, bu oyunun zevkine oynadıkça varıyordu. SİM CITY'nin piyasada yarattığı bu sükse üzerine firma yetkilileri yeni bir oyun daha yapacaklarını açıkladılar. Bu oyun dünyamızı konu alacaktı ve adı da **SIM EARTH** olacaktı.

Yaklaşık bir yıl sonra, firma yetkilileri sözünü tuttu ve daha önce PC'lere yapılan bu oyun, Amiga'ya da geldi. Oyunumuzdan önce gene aynı firmanın çıkarttığı SİM ANT ise, bence tam bir fiyasko. Ama korkmayın, SIM EARTH gerçekten çok iyi hazırlanmış. Oyunun PC'lerle Amiga arasındaki tek farkı, hız. Ama Amiga'da da bu oyunu oynamak gerçekten büyük bir zevk.

Oyunumuzu oynamak için, bir dahi olmanıza ve onun kadar çok şey bilmenize gerek yok. Çünkü zaten oyunu oynadıkça herşeyi yavaş yavaş öğreneceksiniz.

Oyunumuz, bir Matrix Presents ürünü. Yükleyip baştaki kodu atlattıktan sonra, pulldown menülerden **NEW PLANET'i** seçin. Bu ekranda zorluğu ayarladıktan ve gezegen seçtikten sonra, oyuna giriyoruz. Ancak oyuna girmeden önce gezegenleri tanıyalım:

1) RANDOM PLANET: Buradan kendi gezegenimizi yaratmaya çalışıyoruz.

2) AQUARIUM: Adından da anlaşılacağı gibi, bu gezegen tamamıyla sudan oluşmuş. Benim tavsiyem, birkaç volkan patlatarak etrafta insanların yaşayabileceği kıtalar oluşturmanız. Bundan sonra bitki ve hayvanları da yarattıktan sonra artık dünyanızı yavaş yavaş kurabilirsiniz.

3) STAG NATION: Bu gezegende de yapmamız gereken, gezegenimizin bir köşesinde yaşayan insanlara daha rahat yaşayabilecekleri yerler yaratıp yarattığınız yerlere göç etmelerini sağlamak. Bundan sonra çoğalıp teknoloji (dünyanızı mahfetmelerini sağlayabilir) yaratmalarına yardımcı olmak. Ama başarılı olabilmek için, dünyanızı yok etmelerini sağlayacak nükleer enerjiyi bulmalarını engelleyebilirsiniz.

4) EARTH 500 MİLYON YEARS AGO: Eğer dünyanın ilk halinin nasıl olduğunu merak ediyorsanız, bu senaryo sizin için biçilmiş kaftan. Yapmamız gereken, bitki ve hayvanları yaratıp insanların varolmalarını sağlamak. Sonunda, dünyanın hali şimdikinden pek farklı olmayacak.

5) EARTH 1990: Gazetelerde dünyamızın sorunları manşetten yayınlanmakta. Savaşlar, Afrika'daki açlık, nükleer tehlike ve kirlilik her yerde mevcut. Bunu değiştirmek istemeyen yoktur herhalde. Eğer siz de benim gibi düşünüyorsanız, dünyamızı kurtarmak için el ele.

6) MARS: Günümüzde teknoloji gerçekten çok ilerlemiş durumda. Gelişmiş ülkelere dünya dar gelince, onlar da uzayı araştırmaya başladılar. Bu araştırmalar, çoğunlukla ikinci dünya diye nitelendirilen MARS üzerinde yoğunlaşmış. Ancak Mars'ta herşey yolunda değil. Buradaki en büyük sorun, ısı; çünkü insanların yaşayamayacağı kadar düşük (-50 derece gölgede). Eğer Dünya Federasyonu'nun kurulmasını istiyorsanız, birkaç gezegeni kolonileştirmek zorundasınız. Bunun için Mars'ı düşünüyorsanız, hodri meydan (size birkaç küçük tiyo; 200 yıl içinde burayı ısıtmanız gerekiyor. Bunun için havaya su ve karbondioksit salın, volkanlar patlatın. Bundan sonrası sizin yaratıcılığınıza kalmış).

7) VENUS: Dünyamızdan çıplak gözle görülebilen gezegenlerden olan Venüs'ün diğer bir adı da, Çobanyıldızı'dır Burada, Mars'ın tam tersine havayı soğutmaya çalışıyoruz. Çünkü kışın bile burada bronzlaşmak isteseniz, herhalde kömüre dönersiniz. Mars'a göre çok zor bir senaryo. Çünkü ısıyı arttırmak kolayken, düşürmek oldukça zor. Burada yapmanız gereken, gezegene buz meteorları yağdırmak ve onlar buhar olunca, kurduğunuz oksijen fabrikalarıyla halletmek. Ancak gezegendeki oksijen miktarı %20'nin üstüne çıkarsa vay halinize!

8) DAISY WORLD: Çok eskiden, nedendir bilinmez, güneşin verdiği ısı %25 oranında artmış; ancak dünyamız bu değişiklikten etkilenmemiş. Fakat gene de bu değişiklik sonucu yeryüzünde bir çok değişik papatya türü üremiş. Bu senaryoda gene güneşin verdiği ısı artıyor ve biz de gezegenimizin kömürleşmesini önlemeye çalışıyoruz. Bu kadar hassas bir senaryoda oynamadan önce iyice düşünüp taşının.

Bu senaryolardan birini seçtikten sonra oyuna başlıyoruz. Oyun SİM CITY ve SİM ANT'te olduğu gibi pulldown menülerle oynanıyor. Bu oyunda da **FİLE** menüsünden kayıt, yükleme vs. gibi işlemleri yapıyoruz.

WINDOW:

1) Edit: Buradan ekrana gelir ve işlerinize devam edersiniz.

2) Map: Bu seçenekle, gezegeninizin tüm haritasını görürsünüz.

3) Globe: Gezegeninizi kutup bölgelerine göre görmenizi sağlar.

4) Gaia: Gezegeninizi canlı bir varlıkmış gibi göstererek, size yapmanız gereken bazı küçük fikirler verir.

5) History: Gezegeninizdeki her türlü değişikliği grafik şeklinde görebilirsiniz.

6) Report: Buradan gezegeninizin ne kadar geliştiğini ve gelişim hızını, yapmanız gerekenleri, canlıları vs. öğrenirsiniz.

MODEL:

Gezegeninizi oluşturan dört katmanda ayarlama yapabileceğiniz menüdür. Bu

katmanlar hava (Atmosfer), canlılar (Biosfer), yer (Jeosfer) ve medeniyet (Civilization)'dur.

A) ATMOSFER: Buradan havayla ilgili şeyleri kontrol edersiniz.

1) SOLAR INPUT: Bu seçenek, gezegene gelen güneş ışınını ayarlamanıza yarar.

2) CLOUD ALBEDO: Bu bulutların güneş ışınını yansıtması faktörüdür. Bu seçenek sayesinde gezegeninizin az güneş ışığı ve ısısı alarak soğumasını sağlar.

3) GREENHOUSE EFFECT: Sera etkisini buradan ayarlayabiliriz.

4) CLOUD FORMATION: Bulutların gökyüzünde kaplayacağı alanı bu seçenekle ayarlarsınız.

5) RAINFALL: Bu seçenekle, santimetrekareye düşen yağmur miktarı ayarlanarak, gezegeni soğutmak ve denizleri yaratmak gibi işler başarılabilir.

6) SURFACE ALBEDO: Yüzeyin yansıtıcılığıbu sayede ayarlanır.

7) SEA AIR THERMAL TRANSFER: İlkokul son sınıfta hepimiz suyun buharlaştığını ve yağmur olarak geri döndüğünü öğrenmiştik. İşte burada, buharlaşma ve yağmurun sıklığını ayarlıyoruz.

B) BIOSFER:

1) THERMAL TOLERANCE: Canlıların yaşayabileceği ısıyı, daha geniş bir alana yaymak için kullanılır.

2) REPRODUCTION RATE: Gezegendeki canlıların üremesini arttırabilir, böylece insanların daha rahat karınlarını doyurmasını sağlayabilirsiniz. Ancak bunun tek dezavantajı, vahşi hayvanların insanlara vereceği zarar.

3) C02 ABSORBATION: Havadaki karbondioksitin, bitkiler tarafından fotosentez yapılarak azalmasını sağlayan seçenek.

4) SPLIT RATE: Darwin teorisini kanıtlayan bu seçenekte, canlıların evrim geçirmesi bir kez daha vurgulanmış.

5) MUTUTION RATE: Bir önceki seçenekte canlıların evrim geçirdiğini söylemiştik. Bu seçenek ile, canlıların evrim geçirirken daha da zekileşmesini sağlayabiliriz.

C) JEOSFER:

Dünyamızın içinde durmadan bir hareket olduğunu biliyoruz. Buradan bu hareketlerin oluşumunu ayarlayabiliriz.

1) VOLCANIC ACTIVITY: Eğer kıtaları oluştururken patlattığınız volkanlar yetersiz kalıyorsa, onların etkisini bu seçenekle arttırarak işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

2) EROSION: Bu seçenekle erozyonu ayarlayarak, büyük toprak parçalarının denize sürüklenerek kaybolması sağlanabilir.

3) CONTINENTAL DRIFT: Kıtaların her yıl yerlerinden birkaç santimetre kaydığı, bilimadamlarınca bilinmekte. Ayrıca dünyamız da bu durumuna parçalanarak gelmiş. Bu sayede, siz de yarattığınız karayı bu seçeneği aktif hale getirerek kıtalara ayırabilirsiniz.

4) CORE HEAT: Çekirdekteki ısıyı arttırarak, dünya yüzeyinin ısınmasını sağlayabilirsiniz. Eğer bu ısıyı düşürürseniz, bundan milyonlarca yıl önce olduğu gibi gezegeninizde uzun sürecek bir buzul çağı başlar. Bu da gezegeninizdeki canlıların yok olmasına sebep olur.

5) CORE FORMATION: Çekirdekteki koru büyüterek magma hareketini yavaşlatır, küçülterek zararsız volkanlara yol açar. En iyisi siz bu seçeneği kullanmayın.

6) METEOR IMPACTS: Gezegeninize düşecek meteorların sayısını ve sıklığını buradan ayarlarsınız.

7) AXIAL TILT: Bilindiği gibi dünyamız 22' eğik ve bu sayede mevsimler oluşur. Siz de buradan gezegeninizin kutup açısını ayarlarsınız.

D) CIVILIZATION:

Gezegeniniz hakkında bütün ayarlamaları yaptıktan sonra, sıra medeniyetleri yarattıp onların kullanacağı enerjileri ve gelişimlerini sağlayacak şeyleri ayarlamaya geldi.

1) BIOENERGY: Doğadan elde edilen enerji.

2) HYDROGEO: Sudan elde edilen enerji.

3) WINDSOLAR: Rüzgardan elde edilen enerji.

Bunlardan başka, yakıtlardan elde edilen enerji vb. gibi enerji seçenekleri vardır. Buranın sağ kısımında ise, elde edilen enerjinin nelere harcanacağı görülür.

1) PHIOLOSOPY: Felsefe, ilimin en değişik yolu ve savaşları, düşmanlığı engellemenin bir çaresi.

2) SCIENCE: Fen, insanların gelişebilmesini sağlayan teknolojinin temeli. Ancak teknoloji geliştikçe silahlar artmakta ve savaşlar gezegeninizi kasıp kavurmakta.

3) AGRICULTURE: Tarımcılık, insanların yerleşik hayata geçip karınlarını doyurmak için çeşitli bitkileri yetiştirmeleri. Bu seçeneği arttırdıkça tarım gelişmekte ve açlık önlenmekte.

4) MEDICINE: ilaçlar ve tıp, insanların hastalıklardan korunmalarını sağlamak için çok gerekli. Bunun örneği, dört beş asır kadar önce salgın hastalıklardan neredeyse yok olacak Avrupalılar.

5) ART EDIA: Sanat, insanların hayat şartlarını yükseltecek yegâne şey. Böylelikle gelişme hızlanır.

Diğer pulldown menülerden, SİM CITY ve SİM ANT'ta olduğu gibi hız, ses, grafikler gibi diğer seçenekleri ayarlamaktayız.

Bu pulldown menülerden başka, ekranın sol kısmında da beş ayrı kutucuk ve onun altında haritanızda ısıyı, yaşamı, doğal afetleri, deniz suyunun ısısını vb. şeyleri görmenizi sağlayacak ikonlar bulunmakta. Bunların en önemlileri, beş kutucuklar bunlar yukarıdan aşağı doğru şöyle sıralanır ve şu işlere yararlar:

1) Bu ikonla, gezegeninizde canlılar yaratıp, gerçekte olmayan fakat işinizi gören bazı fabrikaları gezegeninizin yüzeyine yerleştirebilirsiniz.

2) Bu ikonla, suları ve karaları alçaltıp yükseltebilirsiniz.

3) El şeklindeki bu ikonla, bazı canlıları bir yerden alıp başka bir yere yerleştirebilirsiniz.

4) Üzerinde yanardağ olan bu ikonla da, dev dalgalardan meteor düşmesine, yangınlardan fırtınalara kadar bir çok doğal afet yapabilirsiniz.

5) Bunun altındaki ikonla, karalarımıza orman, buzul, bataklık vb. şeyleri yerleştiririz.

Büyüteç ikonu seçilip harita üzerinde herhangi bir nesne kliklendiğinde, o nesne hakkında bilgi alırız.

Oyun, ilk başta size karmaşık ve zor da gelse, bir kere oynamadan karar vermeyin. Oyunun en güzel yanlarından biri, canlıların gelişimini sağlamak. Bu arada en akıllı yaratıklar insanlar değil de, maymunlar ya da filler olabilir. Bunlar, sizin oyun tarzınıza bağlı. Tabii bu oyunu oynarken yeni tarzlar geliştireceğinizi umuyorum; çünkü herhangi bir şeyi yaptıktan sonra onu kaldırmak veya geliştirmek için çok uğraşacağınıza ve ister istemez yeni şeyler denemek zorunda kalacağınıza eminim. Herşey, daha önce de dediğim gibi, oyun kabiliyetinize kalmış. Bazen çok saçma şeylerle de karşılaşacaksınız ve bunun üstesinden gelebilmek için her türlü yolu deneyeceksiniz. Başarıya ulaşmak için yılmayacağınıza eminim. Çünkü oyun çok sürükleyici. Bu tip bir oyunu önceden oynamamışsanız veya oynayıp nefret ettiyseniz, bir kez daha denemeye değer. Ne de olsa tek disket!

MATRIX PRESENTS
Tek Disket /1 MByte

GRAFİK	% 75
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 80

SUMMER GAMES

POLAT YARIŞCI

Bu yılın kuşkusuz en önemli sportif olaylarından biri Avrupa futbol şampiyonası, diğeri de Barcelona'da yapılan yaz olimpiyatları. Bunlardan Avrupa futbol şampiyonası, sizin de bildiğiniz gibi geçtiğimiz aylarda bitti. Olimpiyatlar ise şu sıralar bitmek üzere, işte bu gibi olaylar olduğu zaman, akıllı software firmaları hemen durumdan yararlanmak isterler ve oyunları peşpeşe piyasaya sürerler. Mesela Avrupa futbol şampiyonası olduğu zaman, piyasa da futbol oyunundan geçilmiyordu. Bunların bazıları kaliteli, bazıları ise bakılmayacak kadar kötüydü. Sonuçta o futbol oyunlarından akılda sadece Striker ve Sensible Soccer kaldı. Eh, şimdi sıra olimpiyatlara geldiği için, yine ortalık bu tip oyunlardan geçilmez oldu. Şimdi tanıtacağım Summer Games II, 1992 yaz olimpiyatlarını konu alan bir oyun. Eh, oyunumuz olimpiyatları konu alıyorsa, biz de klavyelerimizin başında ter atacağız ve bilgisayardaki rakiplerimizle mücadele edeceğiz.

Commodore 64 bilgisayarı olanlar hatırlarlar, o zamanlar buna benzer (hatta bazı yerleri aynı) bir Summer Games vardı ve birçok kişi o oyunu severek oynardı. Oyunumuz, bu oyundan etkilenerek yapılmış; tabii bazı farklarla. Bu farkları siz zaten oynarken anlayacaksınız, biz şimdi bakalım oyunumuzda neler var:

Summer Games II yüklenir yüklenmez, bir açılış seromonisi karşımıza geliyor. İsterseniz burayı Fire'a basarak geçebilirsiniz. Burayı geçtikten sonra karşımıza 8 tane seçenek çıkıyor. Seçenekler sırasıyla şöyle:

1) COMPETE IN ALL THE EVENTS: Burada, olimpiyatlarda bulunan bütün spor dallarını oynayabilirsiniz. Bu spor dalları sırasıyla: Triple jump, Rowing, Javelin, Questrian, High jump, Fencing, Cycling ve Kayaking. Yeri gelince bu spor dalları hakkında bilgi vereceğim.

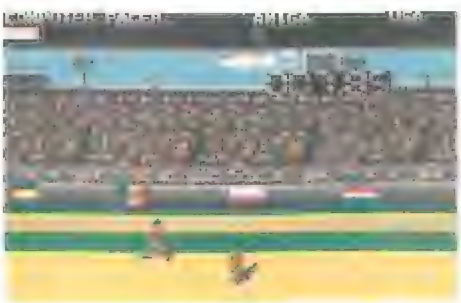
2) COMPETE IN SOME EVENTS: Bu seçenekte de tüm spor dallarını oynuyorsunuz, ama Compete in all the events'da bulunan bütün spor dallarını sıra ile oynarken, burada kendi seçtiğiniz sıra doğrultusunda oynayabiliyorsunuz.

3) COMPETE IN ONE EVENTS: Burada, sadece kendi seçtiğiniz bir spor dalında mücadale ediyorsunuz.

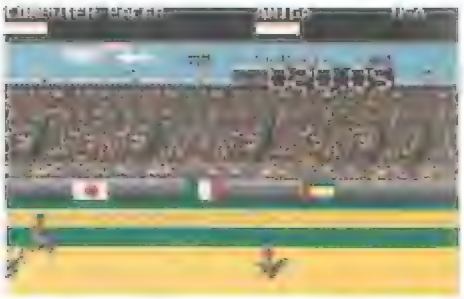
4) PRACTICE IN ONE EVENTS: Burada da sizin seçtiğiniz bir spor dalında practice yapıyorsunuz. Seçtiğiniz spor dalında istediğiniz kadar practice yapabilirsiniz.

5) NUMBER OF JOYSTICKS: Burada joystick, dolayısıyla oyuncu sayısını belirliyorsunuz. Tek kişi oynuyorsanız bir, birden çok kişiyle oynuyorsanız iki joystic'i seçin.

6) SUMMER GAMES 1 EVENTS: İşte beni oldukça şaşırtan bir seçenek. Burada, isterseniz Summer Games 1 'e ait spor dallarını da oynayabilirsiniz. Yani bir oyun aldığınızda iki oyun birden oynamış oluyorsunuz. Burayı yes yaparsanız, summer games 1'e ait olan spor dalları summer games 2'ye dahil oluyor. Böylece oynanacak olan spor dalları da yarı yarıya artıyor.



7) OPENING CEREMONIES: Olimpiyat oyunlarının açılışını görmek isterseniz bu seçeneği seçebilirsiniz.



8) CLOSING CEREMONIES: Burada da kapanışları izleyebilirsiniz.

Evet, şimdi de Summer Games II'deki spor dallarına bir göz atalım ve ufak bilgiler verelim. Ne yani koskoca olimpiyatlarda körü körüne mi mücadele edeceksiniz? Hayır. Onun için alın size yardımcı bir kılavuz. Unutmadan söyleyeyim, oyunu en çok 8 kişi oynayabiliyor. Eğer 8 kişi bulupda oynamak isterseniz, önce isimleriniz giriyorsunuz ve daha sonra bir ülke seçiyorsunuz. Bu işlemler bittikten sonra oyuna başlıyorsunuz ve her oyuncu sıra sıra oynuyor.

TRIPLE JUMP: Burada uzun atlama yapacağız, ama biraz farklı. 3 adım atlama, zaten çoğunuz bunu biliyorsunuz. Burada adamımız koşmaya hazır bir şekilde bekliyor. Ateşe bastığınız anda adamımız hızlanıyor ve çizgiye vardığı anda zıplamaya başlıyor. Burada adamımızı zıplatabilmek için sol + ateşe basmalısınız ve toplam 3 kerede burayı geçmeniz lazım. Her oynadığınız spor dalından sonra madalya durumunuz ve toplam puan durumunuz açıklanıyor.

ROWING: Burada kürek çekerek birinci olmaya çalışacaksınız. Ama bu sizi oldukça zorlayacak. Yine yarış başlar başlamaz düğmeye devamlı basıp, joystick'i sağa sola periyodik bir şekilde hareket ettirin. Bunu yaptıktan sonra bütün iş sizin hızınıza kalıyor; biraz zor.

JAVELIN: Burada sırık atma karşılaşmaları yapılıyor. Sizin de bildiğiniz gibi burada birinci olmak için, sırığı olabildiğince uzağa fırlatmalıyız. Bunun için Önce ateşe basarak hızlanın. Yeteri kadar hızlandıktan sonra joystick'i sola çekin ve sırığı fırlatın. Başaramazsanız üzülmeyin, çünkü burada 3 hakkınız var.

EQUESTRIAN: Burada, atımızla önümüze gelen engelleri geçip finish'e ulaşmaya çalışacağız; yani zamana karşı yarışacağız. Bunun için start verilir verilmez, ateşe basın ve atınızı harekete geçirin. Atınız koşmaya başladığı anda, joystick'i sağa sola hareket ettirerek atı hızlandırın. At hızla koşarken önünüze bir engel çıkarsa, sağ + ateş yapın ve engelden sıçrayın. İşte hepsi bu kadar.

HIGH JUMP: Burada yüksek atlama yarışlarına katılıyoruz. Adamımız her zamanki gibi start'ı alır almaz koşmaya başlıyor. Tabii kendi kendine değil. Onu, joystick'i yukarı aşağı hareket ettirerek hızlandıracaksınız. Adamınız hızla koşarken, tam çubuğun önüne geldiğinde ateşe basın ve atlamasını sağlayın. Burada da toplam 3 hakkınız var ve unutmayın, adamın iyi atlayabilmesi için hızlı koşması şart (yani sizin joystick'inizi kırmanız şart).

FENCING: Ve işte tüm spor dalları içinde en nefret ettiğim spor dalına, eskrim'e geldi sıra. Burada ateşe basarak adamımızı rakibe yaklaştırın ve yaklaştığı zaman ateşi kesin. Şimdi joystick'i çeşitli yönlere iterek rakibinizi gebertmeye çalışın (biraz canice oldu ama olsun, siz öyle yapın).

CYCLING: İşte oyunun en zor yeri ve eğer joystick'iniz burada kırılmazsa başka hiçbir yerde kırılmaz. Bu bölüm bisiklet yarışı ve her zamanki gibi startı alır almaz, joystick'imizi 4 yöne birden hareket ettirmeye başlıyoruz. Tabii bu arada ateşe basmayı da ihmal etmiyoruz. Burada finişe varmayı başarırsanız ne ala.

KAYAKING: Burada kano yarışları yapıyoruz ve adamımızı kanosuyla birlikte üstten görüyoruz. Burada startı alır almaz joystick'i yukarı-aşağı itmeye başlayın. Bu arada kayalara çarpmamaya ve doğru kapılardan geçmeye özen gösterin. Eğer yarışı bitirirseniz, sürenizi ve diğer bilgileri bilgisayar size bildirecektir.

Evet, sevgili spor severler. Summer Games II böyle bir oyun. Bu arada Summer Games Tin spor dallarını açıklamak istemiyorum; çünkü onları zaten biliyorsunuz. Bir de onları açıklayarak yer kaybına sebep olmak istemiyorum. Summer Games II'nin üzerinde fazla bir emek harcandığı söylenemez. Yapımcı firma süsten kaçarak oyuna daha fazla oynanabilirlik katmış. Grafikler yeterli denebilir, ama ses hakkında birşey söylemek istemiyorum; siz kararınızı kendiniz verin.

Sonuç olarak, Barcelona'da olmasanız bile, aynı zevki ekranlarınızın başında yaşamak ve toplu halde oyunlar oynamak istiyorsanız, Summer games II sizi memnun edecek. Yok eğer tek başınıza bunalım takılmak istiyorsanız, takın bilgisayarınıza bir Sierra adventure'ı, mesela 35-40 defa disket değiştirilen Space Quest 4 olabilir, walkman'e de bir Megadeth ve bekleyin gelecek aya kadar Amiga Dünyasını.

Benden bu aylık bu kadar; See you next month.

U.S.GOLD
2 Disket/512 Kbyte

GRAFİK	%75
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 75

SHADOW

HASAN ŞAHİNOĞLU

Merhaba sevgili arkadaşlar. Dergimizin 20. sayısında açıklanan "Heimdall" adlı oyunu sanırım hepiniz biliyorsunuzdur. Vikinglerin, tanrılarının çalınan silahlarını aradıkları bu süper oyun öyle çok tutuldu ki, firmalar hemen bu oyunun benzeri oyunlar rogramlamaya başladılar. Bu oyunlardan iri de Domark tarafından yapılan "ShadowLands". Oyun, oynanış bakımından Gremlin'in Hero Quest'ine de çok benziyor. İpuçları ve bilimum sürprizlerde daha önce belirttiğim gibi Heimdall'dan araklama.

Oyunu ilk yüklediğimizde, bir menüyle karşılaşıyoruz. Menü üç seçenekten oluşuyor. Bunlar:

1) Generate Characters: Oyuna başlarken 4 adamınız var ve bu bölümde adamlarınızın özelliklerini değiştirebiliyorsunuz.

2) Quick Start: Bilgisayarın sizin için özelliklerini ayarladıkları adamlarla oyuna başlarsınız. Bence üşenmeden özellikleri siz seçin, ne de olsa bilgisayara güvenilmez.

3) Load a Saved Game: Daha önceden kaldığınız yeri kaydettiyseniz, bu seçenekle kaldığınız yerden oyuna devam edebilirsiniz.

Generate Characters seçeneğiyle, altta adamlarınızın yüzlerini ve üstte özelliklerini gösteren bir menü çıkacak. Oyundaki adamlarınızın tipini sol üst köşedeki saç, göz, burun ve ağız ikonu yardımıyla değiştirebilirsiniz. Bu ikonların sağında, adamlarınızın özellikleri bulunuyor. Özelliklere ve dağılımlara geçmeden, isterseniz önce adamlarınızı tanıyalım:

1- MAGICIAN (kırmızı adam): Büyücünüz. Bulduğunuz büyüleri kullanır. Haliyle "magic" özelliği yüksek tutulmalıdır. Bu arada özellikleri şans ikonunu (soru işareti) klikleyerek değiştirebilirsiniz.

2- WARRIOR (yeşil adam): Savaşçı. Belki de oyunda en çok kullanacağınız adamınız. Combat (döğüş) ve strength (güç) yüksek tutulmalıdır. Sağlık (health) özelliğini de yüksek tutarsanız, adamınız uzun ömürlü olur.

3- ORC (mavi adam): Her türlü işi yapar. Bence sağlığını yüksek tutun. Orc'u diğer adamlardan ayıran en iyi özelliği, iyi okçu olmasıdır. Bu arada unutmadan, adamlarınızı ayarlarken sakın isimlerini değiştirmeyin yoksa ilerde karıştırabilirsiniz.

4- PRIEST (beyaz adam): Rahip. Rahipler her ne kadar büyüyle ilgilenmese de, büyücünüz ölürse etrafta bulduğunuz büyüleri rahip ile yapabilirsiniz. Magic ve Health özellikleri yüksek tutulmalıdır. Tüm özellikleri ayarladıktan sonra, iki kılıç resmiyle oyuna geçebiliriz.

Oyuna ormanlık bir alanda başlıyoruz. Ekranın altında 4 adamınızın vücutları bulunuyor. İsterseniz önce bunların ne işe yaradıklarına bakalım:

Kafa: Adamınızın kafasını klikledikten sonra okuyacağınız yazıya uygun bir işi klikleyerek o işi yapabilirsiniz. Oyun boyunca kullanabileceğiniz eşyalar veya döğüşeceğiniz yaratıklar, pointer'ı üzerilerine getirdiğinizde (tabii doğru ikonu seçtiği iseniz) yanıp sönmeye başlarlar.

Sağ el: Kullanma ikonu. Elinizdeki eşya-

LANDS

ya göre görevi değişir. Mesela elinizde bir silah (sopa, bıçak...) varken savaşmaya, bir anahtar varken kapıyı açmaya yarar.

Sol el: Alma ikonu. Bulacağınız nesneleri almak için kullanılır. Ayrıca şalterler de sol elle kullanılır.

Sağ ayak: Hangi adamınızın sağ ayağına kliklerseniz, diğer adamlarınız onu izlerler.

Sol ayak: Tek adamınızı ilerletmek için kullanılır.

Vücut (sağ el+sol el): Elinizde bir eşya varsa, oyun alanının içinde bir yere klikleyerek o eşyayı oraya atabilirsiniz. Vücudunuzun sağ üst köşesinde bulunan el, meşaleniz olup olmadığını gösterir.

Enerji çizgisi: Adamınızın renginde bulunur. Yaralandıkça düşer.

Oklar: Vücudunuzun solunda bulunan oklar, elinizdeki eşyaları ana menüye geçmeden değiştirmenize yarar.

ANA MENÜ: Herhangi bir adamınızın vücudu üstünde sağ buttona basarsanız, özelliklerinizi ve taşıdıklarınızı gösteren bir ekran çıkar. Burada sol üst köşedeki kutularda taşıdığınız eşyalar, terazinin altında ise elinizdeki eşya bulunur. Dikkat etmeniz gereken şey, bir adama fazla yük bindirmemek. Ben büyücüye anahtar, büyü, şişe gibi nesneleri; savaşçıya silahları, orc'a yiyecekleri; rahibe de para, meşale ve sandıkları taşıtıyorum. Ekranın ortasında özellikleriniz bulunuyor. Burada adamlarınızın level'ı arttıkça özellikleri de artar. Özelliklerinizin hemen altında yemek, su ve yorgunluk dereceleriniz bulunur. Taşıdıklarınızın altında sol alt köşede adamların duruş

şekilleri vardır. F1, F2, F3, F4 ve F5 tuşları ile adamlarınızın duruş şekillerini değiştirebilirsiniz. Ekranın en altındaki göz ikonu, adamınızın HP puanı (sağlık derecesi) düşükken uyumaya yarar. İkona bastığınızda göz kapanır. Uyuyan adamı uyandırmak için, tekrar burayı kliklemek gerekir. Uyurken bir düşmanın saldırısına (özellikle farelere dikkat) uğrayabilirsiniz. Uyumanın bir diğer dezavantajı, uyurken hızlı bir şekilde acıkmanız ve susamanızdır. Göz ikonunun yanındaki ağız ikonu yemek ve su ihtiyacını karşılamak için kullanılır. Ayrıca oyun boyunca bulacağınız iksirleri (potion) içmenize yarar. Disket resminden ise save/load işlemleri ayarlanır. Ekranın en sağında yukarıdan aşağıya adamlarınız bulunur. Sağ ellerinde eşya, sol ellerinde ise kalkan taşıyabilirler. Kalkan gibi koruma araçları, Armour Classe'ınızı arttırır ve sizi savaşlarda vurulması zor hale getirir. Taşıdığınız silahların kötü yanı, zamanla kullanılmaz hale gelmeleridir.

Ana menü bu kadar. Tekrar sağ buttonu klikleyip buradan çıkabilirsiniz. Oyunun kontrolleri bunlardan ibaret. Oyunda ilerlemek için gideceğiniz yeri kliklemeniz yeter. Klavyede ise sağa doğru ok tuşu oyunu durdurur, ESC tuşuna basınca da adamlarınızın vücutları köşelere dağılır. Oyunda döğüşürken kafanızda beliren kırmızı sayı, sizin yaranızı; yeşil sayı ise, vurduğunuz düşmanın hasarını belirtir. Oyun için verebileceğim en iyi tavsiye önden bir adamınızı yollayıp keşif yapmanız. Bir de oyunda bulacağınız **"LIGHT"** büyüsünü meşaleniz bitince kullanın.

Bence bu oyunu mutlaka alın. Heimdall gibi grafikleri olmasa bile, ben oynanabilirliğine 100 üstünden 100 veriyorum. Oyundaki bilmeceler çok iyi düşünülmüş. FRP özellikleri de oyuna renk katıyor.

DOMARK
2 Disket/512 Kbyte

GRAFİK	%85
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 100
GENEL	% 90

TENNIS CUP II

POLAT YARIŞÇI

Bundan 3-4 sene önce birisi gelip bana Tenis dediğinde tüylerim diken diken olurdu ve "O da spor mu kardeşim, ellerine iki raket alıp topu birbirlerine sallamak ne zamandan beri spor oldu? Esas spor futboldur, basketboldur, atletizm'dir; geçiniz böyle saçmalıkları" der, alay ederdim..Ama şu anda, itiraf zamanı geldi sanırım (İtiraflar - Jan Jack Russo- mutlaka okuyun): Evet, maalesef tenis şimdi gözüme daha bir başka görünüyor; zaten geçtiğimiz aylarda, hiç yapmadığım bir şeyi yapıp Televizyon denen illet aletin karşısına oturdum ve tenis karşılaşmalarını izledim. Karşılaşmalar boyunca oyuncular o kadar istekli o kadar hırslılardı ki, izleyen bundan müthiş derecede zevk alıyordu ve o maçın seyrine doyum olmuyordu. İşte bundan sonra tenis sporu, benim için favori bir spor haline geldi. Durum böyle olunca, bu mutluluğumu sizinle paylaşmak istedim; böylece Tennis Cup 2'yi açıklamaya karar verdim.

Tennis Cup 2, birincisi gibi bir tenis oyunu; tabii birincisi bazı farklılıkları var. Zaten oynarken bunu anlayacaksınız. Neyse, oyun yüklediğinde karşımıza oyuncumuz geliyor ve soldan sağa bazı seçenekler görüyoruz. Bu seçeneklerden faydalanmak için, oyuncumuzu o seçeneğe doğru yönlendirmemiz gerekiyor. Seçenekler 4 tane ve soldan sağa şöyle:

TRAINING: Oyuna başlamadan önce ısınma hareketleri yapmamızı sağlayan bir seçenek. Adamınızı buraya getirdiğiniz zaman, karşınıza tenis kortu çıkıyor ve filenin öbür tarafından makina size top fırlatıyor Siz de bu toplara vurmaya çalışıyorsunuz. Benim size tavsiyem, oyuna başlamadan önce mutlaka training yapın; zaten oyuna ısınmanız biraz zaman alacak. Ayrıca burada bir de Practice seçeneği var. Eğer practice'i seçerseniz, 3 makina sırayla size top fırlatıyor ve siz bunlara vurmaya çalışıyorsunuz. Bu arada ekranın sağ üst köşesinde de, rakibinizi training yaparken görüyorsunuz. Burada yeteri kadar practice yaptığınıza inanıyorsanız, Esc tuşuyla buradan çıkın. Bütün bunları yaptıktan sonra, karşınıza training ile ilgili istatistikler çıkıyor.

MENU: Bu seçeneğe geldiğiniz zaman karşınıza bir ekran çıkıyor. Bu ekranda bazı alt seçenekler var. Şimdi isterseniz bu seçeneklerden bahsedelim:

A) Number of sets: Burada oynayacağınız set sayısını belirtiyorsunuz. Bu setler bir, üç ve beş olarak ayrılmış. Joystick'inizi kullanarak bunlardan herhangi birisini seçebilirsiniz.

B) Game speed: Burada oyunun hızını Low, medium ve high olarak ayarlayabilirsiniz. Benim size tavsiyem medium'da oynayın.

C) Game mode: Burada oynayacağınız oyun türünü seçiyorsunuz. Bu türler Exhibition ve tournament. Eğer exhibitions seçerseniz, herhangi bir rakip oyuncuyla normal bir tenis maçı yapıyorsunuz. Tournament'ı seçerseniz, turnuva kurallarına uygun olarak, birden fazla maç yapıp şampiyon olmaya çalışıyorsunuz.

D) Playing mode: Buraya gelerek tekli ve çiftli maç ayarlayabilirsiniz. Singles'ı seçerseniz tek olarak maç yapıyorsunuz, double'ı seçerseniz yanınıza bir de ortak alıyor ve eşli maç yapıyorsunuz.

E) Number of players: Burada oyunu kaç kişi ile oynayacağınızı belirtiyorsunuz. Oyunu en çok iki kişi oynayabilirsiniz.

F) Split ***screen:*** Bu, maç sırasında ekranı ikiye bölmeye yarayan bir seçenek. Burada eğer "yes" derseniz, maç sırasında ekran ikiye bölünecektir. Böylece sizin görüntünüz de iki şekilde olacaktır.

G) Display judges: Oyunda hakem olup olmayacağına karar veriyorsunuz.

H) ***Display secondary*** *view:* İkinci görüntüyü açıp kapamak için kullanılır.

I) Court type: Burada oynayacağınız zemini ayarlayabilirsiniz. Dört çeşit zemin var: Clay, Quick, Hard ve Grass. Siz bunlardan istediğinizi seçin.

Evet, bu seçeneklerin altında da bazı önemli seçenekler bulunmakta; şimdi de onlardan söz edelim biraz.

TOURNAMENT SELECTION: Bu seçenekten faydalanmanız için yukarıda bahsettiğim seçeneklerden Game mode'u, Toumament'a getirmelisiniz. Eğer bunu yaptıysanız, şimdi bu seçeneğin üstüne gelin ve ateşe basın. Ateşe bastıktan kısa bir süre sonra, karşımıza bir ekran geliyor. Bu ekranda, tenis maçı yapmak istediğiniz turnuvaları seçebilirsiniz. Bu turnuvalar, sizin de bildiğiniz ünlü turnuvalar. Ayrıca seçtiğiniz bir turnuva hakkında kısa bir bilgi sahibi olmak isterseniz space tuşuna basın. Benim size tavsiyem, (inşallah benim tavsiyelerime uyuyorsunuzdur), ilk önce Key Biscane turnuvasına katılın ve neden diye sormayın; katılın işte. Buradan çıkmak isterseniz, ok. diyebilirsiniz (siz değil, joystiğiniz).

PLAYER ONE PARAMETERS: Bu seçenek yardımıyla oyuncunuzun durumunu görüp ona göre bir takım ayarlamalar yapabilirsiniz. Mesela servis, vole ve smaç gibi ayarlamalar önemli. Eğer bunları ayarlamak istiyorsanız, yukarıda bulunan shot seçeneğine gidin ve joystick"! sağa itin. Şimdi aşağı gelerek oyuncunuzun istediğiniz özelliğini ayarlayabilirsiniz. Ayrıca burada oyuncunuzun ülkesini ve ismini de belirleyebilirsiniz. Tabii bütün bu yaptıklarınızı save etmek isterseniz, bu seçenek de mevcut. Eğer buradan çıkmak istiyorsanız, ok'a basabilirsiniz.

PLAYER TWO PARAMETERS: Biraz önce anlattıklarımın aynısı, ikinci oyuncu içinde geçerli. Yalnız ikinci oyuncuyu ayarlayabilmek için, ya oyunu iki kişilik yapın, ya da yukarıdaki seçeneklerden exhibition'i seçin. Ancak o zaman ikinci oyuncuyu ayarlayabilirsiniz.

SELECT DOUBLE PARTNER: Burada da, yanınıza bir eş seçiyorsunuz ve çiftli maç yapıyorsunuz. Eğer eşli maç yapmak istiyorsanız, yukarıdaki seçeneklerden playing mode'u, doubles'a getirmeniz gerekli. Bütün bunları yaptıktan sonra, yanınıza herhangi bir ülkeden eş seçip maşa başlayabilirsiniz.

SELECT OPPONENET: Eğer yukarıdaki seçeneklerden exhibition'i seçmişseniz, karşmıza bir rakip seçip maç yapabilirsiniz. Eğer yukarıdan tournament'ı seçmişseniz, bu seçeneği kullanamıyorsunuz.

CREATE OPPONENT: işte oldukça güzel bir seçenek. Burada bilgisayarın belirlediği diğer rakiplerden sıkıldıysanız, kendi dişinize göre bir rakip yaratabilirsiniz. Bu seçeneğe gelip ateşe bastığınız zaman, "player one parameters"deki gibi bir ekran çıkıyor. Bu ekrandan önce karakterinizin ismini ve ülkesini belirliyorsunuz; daha sonra aşağı inerek oyuncunun servis, vole, smaç gibi şeylerini ayarlıyorsunuz. Bütün bu ayarlamaları yapıp, isterseniz yarattığınız oyuncuyu kaydedebilirsiniz.

SAVE CURRENT STATUS: Yaptığınız tüm ayarlamaları yeni bir oyunda tekrar yapmak istemiyorsanız, burayı save edebilirsiniz. Böylece başka bir Tenis Cup oynadığınızda, bir daha bu ayarlamaları yapmak zorunda kalmayacaksınız.

THE MATCH: Eğer maç yapmak istiyorsanız, adamınızı ortadaki kapıya getirin ve korta girerek maça başlayın. Maç hakkında anlatılacak fazla bir şey yok. Rakibinizden gelen servislere ve yapılan smaçlara

dikkatli bir şekilde vurun yeter. Benim size tavsiyem - ki eğer kolay sayı almak istiyorsanız - servis sırası size geçip bir servis attığınızda, rakibinizle birlikte 2-3 defa topu karşılayın ve ondan sonra ileriye çıkarak filenin dibine gelin. Buraya geldikten sonra topları dikkatli bir şekilde karşılamaya çalışın (bunu yapmak aslında biraz zor, onun için training yapmadan maç yapmayın). Tabii oyunu devamlı buradan oynarsanız, rakibiniz topu sizin üstünüzden aşırıyor. Eh, artık o topu kurtarmak da size kalmış.

Eğer en baştaki seçeneklerden ekranı ikiye bölmüşseniz, maç sırasında iki ayrı görüntünüz meydana geliyor. Bunlardan ilki üst ekranda ve siz rakibinize karşıdan bakıyorsunuz, diğeri de alt ekranda ve sırtınız dönük; rakip size karşıdan bakıyor. Siz maç sırasında her iki ekrana da bakmayı ihmal etmeyin. Böylece topun gidiş yönlerini daha iyi görebilirsiniz.

DEMO: Burada, sanki Tv'de tenis maçı varmış gibi güzel bir demo izliyorsunuz. Eğer canınız tenis maçı seyretmek isterse, alın kola ve cipsinizi, seçin demo'yu ve oturun ekranın karşısına keyifle bir maç seyredin.

Evet, oyunumuz bütün hatlarıyla bu kadar. Tennis Cup 2, oldukça güzel bir oyun. Grafikler ve sesler çok çok iyi; ayrıca oyuncuların animasyonları da çok güzel hazırlanmış. Uzun zamandan beri Amiga'da tenis oynamayanlar, mutlaka bu oyunu alsınlar; ne yani bu güzel oyun için harcayacak 2 disketiniz yok mu?

Bu aylık bu kadar. Gelecek aya kadar herkese bol müzikli günler.

LORICIEL
2 Disket/512 KByte

GRAFİK	% 90
SES	%86
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	% 90

WORLD CRICKET

GÖKMEN BAYIN

Herkese merhaba.. Aylardır elimize yığınla oyun geçtiği halde, bu ay sanki nazar değdi. Özellikle spor oyunları benim ilgimi çektiğinden, bu ayki oyunlar listesinde gözüm hep böyle bir oyun aradı. Doğrusu tam ümidimi yitirmeye başlamışken, imdadıma World Cricket yetişti. Geçmişte de birçok kriket oyunu oynadığımdan tereddütsüz oyuna başladım. Ülkemizde pek bilinmeyen bu oyunu tanıtmaya başlamadan önce, oyun hakkında genel bazı bilgileri vermek istiyorum. Her ne kadar bazı arkadaşlar bu bilgileri sıkıcı bulsalar da, kendimizi bir anlamda buna zorunlu hissediyoruz. Çünkü belli oyunları oynamak için bazı ön bilgiler şart. Bunlar, sizin bilgi dağarcığınızı da mutlaka genişletecektir. Hiçbir zaman bir oyunu oynarken salt eğlenceyi düşünmeyin. Çünkü o oyundan birçok şey kazanabilirsiniz. Bu küçük açıklamayı yaptıktan sonra, geliyoruz sözünü ettiğimiz ön bilgilere..

Kriket, ilk olarak İngiltere'de oynanmış. 1719 yılında kontluklar arasında oynanamaya başlayan oyun, özellikle ingiliz sömürgelerinde büyük ilgi görmüş. Bugün bile Hindistan'da, Avustralya'da ve diğer ingiliz Antillerinde sevilerek oynanmakta. Aynen futbol gibi, Kriket de 11 "li iki takımla oynanır. Oyunun amacı, sırayla kaleleri savunmak ve saldırı yapmaktır. Oyunculardan atıcı adını alan kişi topu rakip kaleye doğru fırlatır. Vurucu (yani karşılayıcı) ise bu gelen topu durdurarak mümkün olan en uzak yere göndermeye çalışır, Oyun sahasının çeşitli yerlerine rakip takımın oyuncuları yayılmıştır Bunların dışında sadece kaleciler vurucuya nezeret eder ve topu tutmaya çalışırlar. Diğer oyuncular ise topu yakalamaya gayret ederler. Vurucu adını alan oyuncu, iki kale arasında mümkün olduğu kadar çok gidip gelmeye çalışır, işte oyunun en zevkli yeri burada yatmaktadır. Bu oyuncunun her gidiş gelişi bir puan olabilir. Hatta uluslararası karşılaşmalarda birkaç gün sürdüğü de olabilmektedir. Aynen diğer oyunlarda olduğu gibi Krikette de bazı sert kurallara konulmuştur. Bu kurallar özellikle Vurucu için bir hayli önem taşır. Çünkü bu kurallara uymadığı takdirde, yerini bir başka oyuncuya terk etmek zorunda kalır. Atıcının gönderdiği top kaleyi devirirse, koşu sırasında kale tahrip olursa ya da rakip bir oyuncu topu yakalarsa, bu değişim işlemi hemen gerçekleşir. Bu kısa ön bilgilerden sonra geliyoruz oyunun genel çizgilerine..

Zeppelin Games tarafından üretilen oyunu yükledikten sonra, ilk olarak takımımızı seçeceğiz. Başta da belirttiğim gibi, ingilizlerin etkisinde kalan ülkeler oyunda takım olarak kullanılmış. Toplam 7 takımın olduğu oyunda takımları Next ile geçebilirsiniz. İstediğiniz takımı belirledikten sonra, bunu Select ile kesinleştirin. Bu işlemi yaptıktan sonra, aynı işi bu sefer rakip takım için gerçekleştireceksiniz. Bu iki işlemi yaptıktan sonra da oyunu kendi evinizde mi yoksa deplasmanda mı oynamak istediğinizi belirtmek (home kendi eviniz, tourist deplasman anlamında) durumundasınız. Turnuvanın süresini de buradan seçebilirsiniz. Daha sonra ekrana yedi tane pencere gelecektir. Bunlardan:

ON-**AIR:** Saha aydınlığı kontrol edilir.
MEDIC: Sakatlanan oyuncuların isimlerini ve durumlarını gösterir.
ON TOUR: Tur raporlarını, yani kazanılan ve kaybedilen maçları görmek.
DİSK: Oyunu kaydedip istediğiniz zaman yükleme yapma.
TEAM: Seçtiğiniz takımın oyuncu kadrosunu görme.
SELECT: Takımın ilk onbirini buradan çıkarabilirsiniz. Seçilen oyuncu sayısı, mutlaka 11 olmak zorunda.
PLAY: Oyunun başlangıcı.

Oyuna başlamak için Play dediğinizde, kura için yazı tura atacaksınız. Heads ya da Tails'ten birini seçin. Eğer kurayı kazanırsanız ilk olarak oyuna siz başlayacaksınız. Zaten kuranın sonucu ekranda size bildirilecek. Oyuna başlarken ilk önce iki kişi seçeceksiniz. Buradan Exit dediğinizde ise, oyuna başlamış olacaksınız. Oyun boyunca bir skor levhası size durumu bildirecektir. Baze hava bozacak ve maçı ikinci güne bırakmak zorunda kalacaksınız. Her bir maçtan sonra, maçın değerlendirmeye alınıp alınmaması size bırakılacaktır Oyun sırasında başarısız oyuncuları dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Karşılaşmalar bittiğinde, toplam sonuç ekrana yazılarak durumun ne olduğu size bildirilecektir.

Kriket'e ilk etapta yabancı olduğunuzdan dolayı, belki size biraz sıkıcı gelebilir. Ama oyunu oynadıkça ısınmanız mümkün olacaktır. Grafiklerde öylesine büyük bir özellik göze çarpmıyor. Yine de kullanılan renkler oyuna canlılık getirmiş. Oyun hakemlerin pozisyonlara verdikleri kararlarla zenginleştirilmeye çalışılmış. Yeni bir oyunla tanışmak istiyorsanız ve daha önce de Kriket oyununu görmediyseniz, bunu tavsiye edebilirim. En azından görmüş olursunuz. Gelecek aya tekrar görüşmek üzere, şimdilik hoşçakalın.,

ZEPPELIN GAMES/1 DİSKET/512 K

SES	%60
GRAFİK	%65
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 70

INTERNATIONAL SPORTS CHALLANGE

AŞKINAKSU

Barcelona'92 olimpiyat oyunları nedeniyle, olimpiyat havası içeren oyunlar piyasa çıkmaya başladı. Bu oyunlardan ilki, INTERNATIONAL SPORTS CHALLANGE. EMPIRE firmasının yaptığı bu oyun, gerek grafikleri, gerekse oynanabilirliği bakımından oldukça iyi. Lafı fazla uzatmadan oyuna geçelim.

Oyunu 1 ile 4 kişi arasında oynayabiliyorsunuz. Oyuncuların ismini girdikten sonra, oyuna geçebilirsiniz. Oyun, toplam altı daldan oluşuyor. Bu yarışmaların adlarını ekranda göreceksiniz. Bu ekran çıktığı zaman bu yarışmaların hepsi seçilmiş durumda. Ama dilerseniz, istemediğiniz yarışmanın üstüne gidip mouse'a veya joystick'e basarak, o yarışma dalını iptal edebilirsiniz. Maratonu, sadece bütün yarışmaları seçerseniz oynayabilirsiniz. Şimdi yarışmalara teker teker bir göz atalım.

MARATHON:

Maraton 26 mil, 385 yards ya da 42.185 km'den oluşmakta. Daha önce 192.27 m. olarak koşulan maraton 1908'de bugünkü şekliyle koşulmaya başlanmış. Yarışma start ve finish dışında kamuya açık yollarda koşulur ve belli bir rotası var. Start ve finish için ise stadyumlar kullanılır. Yarışma boyunca atletlerin dinlenebilecekleri istasyonlar var. Bu istasyonların ilki 7. mil'de, daha sonrakiler ise her 5 mil'de bir yerleştirilmiş. İstasyonlar arasında atletler sadece sulu süngerlerle serinleyebilir. Yarışmacı sakatlandığı veya durumu kötüye gittiği zaman, yarışı belli bir süre için terkedip, sağlık istasyonlarında tedavi olmak zorunda. Atletlerin sakatlığı, bilgisayar tarafından belirtilir. Bu oyundaki maraton, alelade bir yarıştan öteye daha çok stratejiye dayanan bir oyun. Her oyuncu, dört tip oyuncudan kendine uygun olanı seçer.

Daha sonra koşucunun hız, efor ve ritim gibi değişkenlerini ayarlayarak ve hava koşullarını gözönüne alıp, ferahlama pozisyonlarını seçmek koşucuya bir takım stratejik özellikler ve avantajlar sağlayabilir.

Maraton, stadın içinde başlar. Bu aşamada oyuncuları kontrol edemezsiniz. Koşucular stad dışına çıktığı zaman kontrolü elinize alırsınız. Ikon yoldayken ekranın altında koşucunun adını, talimini varış süresini, zamanı ve koşulan mesafeyi görebilirsiniz. Bu yazıların olduğu yere gelirseniz, bir menü çıktığını göreceksiniz. Bu menünün seçenekleri ile koşucuyu yöneteceksiniz. Şimdi bu seçeneklere bir göz atalım:

Runner: Burada yarışmacı ile ilgili çeşitli seçenekler verilir. Yarışmacı hakkında bilgiler sağda, yarışmacı üzerinde uygulayabileceğiniz değişkenler sol tarafta. Yarışmacının eforu (soldaki seçeneklerde **effort)** (+) ve (-) ile arttırılır veya azaltılır. Bu, yarışmacının hızını da etkiler. Ritmi kullanarak koşucunun adım nefes düzeni verimli ve mantıklı bir biçimde düzenlenebilir. Bunun için ilk önce **'rythym'** yazan yere basın. Daha sonra yarışmacınızı göreceksiniz. Burada size verilen süre içerisinde joystick'i sağa ve sola sallayarak ayarlayın. Hızınızı da bu şekilde veya koşarken adamınızı klikleyerek ayarlayabilirsiniz. Runner menüsünde sağ tarafın en altında yer alan **'slipstream'** ise, koşucunun ayak hareketlerini gösterir.

Ekranın solunda, oyuncuyla ilgili bilgiler yer alır. Bunlar yukarıdan aşağıya doğru, oyuncunun morali, yorgunluğu, enerjisi ve su ihtiyacı.

Ekranın altında diğer optionsları da görebilir ve buradan bunlara girebilirsiniz, ikonu bu resimlerin üzerinden çektiğiniz zaman, orada oyuncuyla ilgili istatistiki bilgileri görebilirsiniz. Bunlar sırasıyla, tahmini varış zamanı, koşulan yol miktarı, zaman, pozisyonunu, hızı, ortalama koştuğu km, en iyi koştuğu km ve en son koştuğu km.

REFRESHMENT: Burada sağda, oyuncuyla ilgili istatistiki bilgiler var. Bunlar bir

önceki menüdeki bilgilerle aynı. Sol tarafta ise dinlenme istasyonlarında alacağı şeyleri gösterir: **DO NOTHING** (hiçbir şey almazsınız), **TAKE WATER** (su almak içindir), **TAKE GLUCOSE** (şeker almak içindir, koşucu enerji kaybettiği zaman almalısınız), **TAKE SPONGE** (Sulu sünger almak için. Bunun için dinlenme istasyonunda olmanıza gerek yok).

Split Times: Bu bölümde koşucuların; 10., 20., 30., 40. ve tahmini varış sürelerini görürsünüz.

WEATHER: Sağ tarafta gene oyuncunun istatistikleri vardır. Solda ise hava sıcaklığını, rüzgarın soğukluğunu, havanın nemini ve rüzgarın esiş şiddetini görebilirsiniz.

ROUTE MAP: Geldik son options'a. Bu seçenekte, koşu alanın kuşbakışı görüntüsü var. Şişe olan yerler dinlenme istasyonlarının yerleri. Bu istasyonlardan tam altı tane var.

DIVING: Bu yarışma, suya dalış yarışması. Bu yarışmada dört şekilde yarışabilirsiniz. Bunlar:

1 M. Springboard: 1 M. yüksekliğindeki tramplenden suya dalmanız gerekmekte. Yapabileceğiniz onaltı hareketten sadece dört tanesini yapabilirsiniz. Hareketi seçtikten sonra demo ışığını yakarsanız, o hareketi yapmadan önce nasıl yapılacağını öğrenmiş olursunuz. Bu çok yararlı bir şey. Hareketin en sonundaki rakamlar ise hareketin zorluk derecesi.

3 M. Springboard: 3 M. yüksekliğindeki tramplenden suya dalmanız gerekmekte. Gene toplam onaltı hareket var ve bunlardan sadece dört tanesini seçiyorsunuz. Ama bu hareketler 1 M. Sprinboard'un hareketlerinden daha değişik. Diğer herşey yukarıda yazıldığı gibi.

5 M. Springboard: 5 M. yüksekliğindeki tramplenden suya dalmanız gerekmekte. Yapmanız için onaltı hareket hazırlanmış. Bu onaltı hareketten yine dördüyle yarışabiliyorsunuz. Hareketler diğer yarışmalardan daha farklı ve daha karmaşık, yani zor.

Medley: Bunu seçerseniz; 1 kere 1 M. Springboard, 1 kere 3 M. Springboard, 2 kere de 5 M. Springboard atlayışı yapmanız gerekecek.

Atlayışa başlamak için ateşe basmalı, daha sonra joystick yardımıyla atlayışınızı yapmalısınız. Bu yarışmalar sonunda başlangıçtan, hareketten ve suya girişten puan alıyorsunuz. Daha sonra bu puanlar toplanıyor ve puanınız ortaya çıkmış olur.

SHOW JUMPING: Atın üzerinde tıkıdık tıkıdık gidiyoruz. Amacımız, engellerden atlamak. Seçebileceğimiz dört yarışma var. Hepsinde amaç ve mekan aynı olmasına rağmen hepsi bir öncekinden daha zor. Bu 2orluk, engel fazlalığından ileri geliyor. Hepsinde değişik engeller ekleniyor. ***Gymkhana, National, International*** veya ***World Championship'Xen*** birini seçerek yarışmaya başlayın.

Bu yarışmada, 3D grafikler kullanılmış. Duvarla çevrilmiş bir alan içerisinde engeller var ve bizden atlanması istenen engellerden atlamalıyız. Atlanması gereken engel, okla gösteriliyor. Yanlış engelden atlamak ve engel düşürmek dört ceza puanına neden oluyor. Ekranın solunda, en son atladığınız engelin halini, ortada alanın kuşbakışı görünüşünü, bu haritanın altında ceza puanınızı ve zamanı, sağ tarafta ise yeni atlayacağınız engelin şeklini görebilirsiniz.

Atınız, joystick'i yukarı iterseniz hızlanır, geri çekince yavaşlar ve fire'a bastığınız zaman da engelin üzerinden atlar.

SWIMMING: Eğer yarışmayı birden fazla kişi oynuyorsa; karşınıza iki seçenek gelecek. ***'Against computer'****i* seçerseniz, bilgisayarla birlikte; ***Head to head***\ seçerseniz, iki kişi karşılıklı yüzersiniz. Yüzme yarışları, dört kategori üzerinden yapılıyor.:

Breast Stroke: Kurbağalama.

Butterfly: Bu da kelebek.

Freestyle: Serbest yüzme.

Bu üçünden birini seçtiğiniz zaman ilk önce kaç metre yüzeceğinizi *[50, 100, 200)* belirliyorsunuz. Sonra zorluğu seçiyorsunuz. *(National, International, World Championship).*

200 M. Medley: Bu yarışma 200 M. karışık yarışması. Bunu seçince, zorluğu belirleyip yarışa başlıyorsunuz. İlk 50 M. sırtüstü, sonra kurbağalama, sonra serbest, en son da kelebek yüzüyorsunuz.

Düdük çaldığı zaman ateşe basın ve joystick'i ilk önce aşağıya çekin, sonra da yukarı itin. Yüzerken joystick'i sağa ve sola sallayın. Ekranda üç kutu göreceksiniz. Bu kutulardan ortadakinde bulunan mavilik kaybolunca, ateşe basarak nefes alın.

CYCLINC: Şimdi de bisiklet kullanıyoruz. Bisiklet yarışmaları dört şekilde yapılıyor. Bunlar:

1000 M. Pursuit: Bunu iki kişi aynı anda oynuyorsunuz. 1000 M.'lik parkuru bitirdiğiniz zamana göre puan alıyorsunuz.

2000 M. Pursuit: Yine iki kişi aynı ana yarışıyor, ama mesafe 2000 M.'ye çıkmış durumda.

1000 M. Sprint: Bu, hız yarışması. Yani bunda zamana karşı yarışıyorsunuz. Parkurun uzunluğu 1000 Metre.

2000 M. Sprint: Bu da hız yarışması, ama parkurun uzunluğu 2000 Metre.

Bu yarışmada da 3D grafik kullanılmış. Joystick'!' tempolu bir biçimde sağa ve sola sallayarak amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ateşe bastığınız zaman, önden görüntü alabilirsiniz.

SHOOTING: Şimdi silahla nasıl bir nişancı olduğunuzu göstermelisiniz. .Dört değişik bölümde yarışabilirsiniz.

Skeet: İlk önce joystick-mouse seçimini yapın. Ama mouse seçerseniz, hedefi vurma şansınız %80 artar. Bu bölümde yedi istasyon var. Her istasyondan önce kaç tek, kaç çift hedef atılacağı belirtiliyor. Havaya atılan bu hedefleri vuramayınca, bir düdük sesi duyacaksınız. Her hedefe bir atış yapma hakkınız var. Mouse'un sağ tuşuna basınca hedef havaya atılıyor, sol tuşla da ateş ediyorsunuz.

Trap: Joystick/Mouse seçimi yaptıktan sonra, trap yarışmaları da başlıyor. Bu da skeete benziyor. Trap'te beş istasyon var. Her hedefe iki atış yapma hakkına sahipsiniz. Sağ mouse hedefi atar, sol mouse ise atış yapar.

Boar: Hareketli hedeflere atış yapıyorsunuz. Bu hedefler, AYI. Burada vurmanız gereken yer, ayının boş olan yeri. Her ayıya beş atış hakkınız var (3 atış 1000 TL.). Her bölümde iki ayı geçiyor ve üç bölüm var. Bölüm ilerledikçe, hedefler küçülüyor.

Target: Şimdi duran hedeflere atış yapıyorsunuz. Bu hedefler yollarda sıkça gördüğümüz hedef tahtalarından. Her bölümde beş hedef var. Bunlar size döndüğü anda ateş etmelisiniz. Bir müddet sonra kapanıyorlar. Beş bölüm var ve her bölümde hedeflerin açılıp kapanması hızlanıyor. Her hedefe bir atış hakkınız var. Oyun sırasında, sadece iki tuşun fonksiyonu var:

P==> Pause

SPACE==> Eğer oyunu bir kişiden fazla oynuyorsanız, space'e basarak diğer oyuncuları da görebilirsiniz. En son oyuncuyu gördükten sonra, space'e basınca karşınıza iki şık çıkar. Üsttekini seçerseniz, maraton devam eder. Eğer alttakini seçerseniz, siz diğer yarışmalara geçersiniz. Ama maraton devam eder. Her yarışma sonunda tekrar maratona dönersiniz. Bu gerçekten çok iyi bir şey. Çünkü maraton çok uzun. Oynarken insanın canı sıkılabiliyor.

Bilmeniz gereken bir diğer konu, oyunun maratondan diğer bölümlere geçişlerinde 1 MB gerekmesi.

INTERNATIONAL SPORTS CHALLANGE, arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz güzel bir oyun. Alıp oynamanızı tavsiye ederim.

EMPIRE
4 Disket / 512KByte - 1MByte

GRAFİK :
%88
SES/EFEKT :
%80
OYNANABILIRLIK
%82
GENEL:
% 85

BLUE BOY

YUSUF ÖZGÜR DOĞRU

Dünyayı uzaylılardan kurtarıp barış ve huzuru sağlamak gibi kahramanlıklardan hoşlanıyorsanız, işte tam size göre bir oyun:

Micromania Software tarafından yapılan oyun, güzel bir demoyla başlıyor; ateş tuşuna basarak bu demoyu seyretmeden geçebilirsiniz. Logonun bulunduğu ekranda isminizi yazıp Enter'a bastığınızda (bu ekranda ESC'e basarak highscore tablosunu görebilirsiniz) oyun oynamaya hazırsınız demektir. Yeniden ateş tuşuna bastığınızda, kısa bir yüklemeden sonra karşınıza çıkan dünya haritası ekranını da ateş tuşuna basarak geçin ve oyuna başlayın.

Oyun ekranda üstte ortadaki kutuda score'unuz, onun hemen solundaki alien kafasının yanında bulunduğunuz stage'de kalan uzaylı sayısı, en soldaki insan kafasının yanında o stage'de kalan insan sayısı bulunur. En sağda hak sayısı, onun yanında kalan süre, sağ alt köşede ise silahların bulunduğu kutular var. Silah değiştirmek için, fonksiyon tuşlarını kullanabilirsiniz. Altta ortada bulunan şehir haritasında, parlak beyaz nokta sizi, kırmızı noktalar uzaylıları, yerde yürüyen beyaz noktalar insanları temsil ediyor. Sağ alttaki kutuda, o anda uzaylılarca kaçırılan insanın yardım isteyen resmi bulunur.

Oyuna ilk başladığınızda, uzaylıları yumruğunuzla yokedin, araca binmiş uzaylılara karşı F2'e basarak ışın silahını aktif duruma geçirin ve kullanın. Uzaylılar, insanları kaçırınca, sağ alttaki kutuda resimler çıkıyor; bu esnada haritada beyaz bir nokta yükselmeye başlıyor. Bu durumda siz, uzaylıyı yokederek kaçırılanları kurtarın. Aşağıya düşen insanları da, hapsolduklan kozadan kurtarmanız gerekiyor. Stage bitince, kalan insan sayısına göre bonus alıyorsunuz. Oyun ilerledikçe, konu resimlerle anlatılıyor.

Blue Boy, bu sıcak yaz günlerinde yüzmek ve güneşlenmekten arta kalan zamanlarınızda zevkle oynayabileceğiniz bir oyun. Herkese eğlenceli günler diliyorum. Mega başarılar!

MICROMANIA SOFTWARE -1 DİSKET / 512 KByte

GRAFİK: %80
SES/EFEKT : %85
OYNANABILIRLIK: %90
GENEL: %85

F.Kağan GÜRKAYNAK

Piyasaya hergün yeni oyunlar çıkıyor. Çıkan muhteşem oyunların yanında bazı sevimli oyunlar gölgede kalıyor, ilgi görmüyor; sonra da eski oyun olduklarından rağbet edilmiyorlar. Conqueror bunlardan.biri.

Conqueror bir tank savaş oyunu. İkinci dünya savaşı tanklarını kullanımımıza sunuyor. Alman, Amerikan ve Rus tanklarını kullanabiliyoruz.Oyunda tankı vektörel bir dünya üzerinde güneyden ve dışarıdan görüyoruz, VIRUS oyununu hatırlayanlar benzerliği farkedeceklerdir, zaten aynı ekip tarafından yazılmış.

Oyunun en başında dil seçimi yapıyoruz (Türkçe yok tabii ki). Sonra ana seçenek ekranı geliyor. En sol yukarıda oyunun türünü belirleyebiliyoruz. Mouse ile Arcade, Attrition ve Strategy arasında seçim yapılabiliyor. Sağda hoparlör işareti üzerinden sesler açılıp kapatabiliniyor. en ortada yine Mouse yardımıyla zorluk derecesi, Level, ayarlanıyor. Daha sağda ise oyun tarafını seçebiliyorsunuz, beyaz yıldız Amerikan, haç Alman ve kırmızı yıldız Rus birliklerini temsil ediyor, iki işaretten soldaki sizi, sağdaki düşmanı temsil ediyor. Amerikan Rus savaşı, İkinci Dünya Savaşında böyle bir savaş olmadığından mümkün değil. En sağda ise, otomatik strateji veya manual strateji arasında seçim yapılıyor, ama manual strateji çalışmıyor, en azından benim kullandığım bilgisayarlarda.

F10 tuşu ile tankınızın kumanda tuşlarını değiştirebiliyorsunuz. Tankın paletleri ayrı ayrı kumanda edilebiliyor. Top tareti de bağımsız olarak hareket ediyor. Hepsine kumanda etmek gerçekten alışkanlık istiyor. Mouse yardımıyla istediğiniz tuşu değiştirebilirsiniz. F9 kumanda için alternatifler sunuyor. Ayrıca topçu veya sürücünün, hatta her ikisinin bilgisayarca kontrol edilmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu değişiklikler, sadece bu ekranda yapılabiliyor. Kendinize rahat bir kumanda bulmak için uğraşmanızı tavsiye edeceğim.

Space veya Return ile oyuna giriyorsunuz. Üç adet oyun şekli var. Arcade oyununda üç hakkınız var ve amacınız düşmanları öldürmek. Hiçbir strateji elemanı yok, daha çok bir shoot'em up. Attrition ise, hazır kuvvetlerle bir saldırı. Tanklar seçilmiş ve ordular denk bir şekilde karşı karşıya. Strategy de en zoru; belirli bir krediniz var ve bunlarla alışveriş yapabiliyorsunuz. Kredinizi arttırmak ve daha iyi, daha fazla tanka sahip olabilmek için düşman yok ediyorsunuz.

Her yok ettiğiniz düşman, size belirli bir kredi veriyor. Amaç her zamanki gibi düşmanı yok etmek.

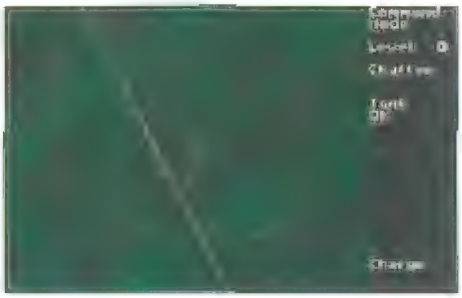
Oyunda bir haritanız var. Bu haritayı kullanarak diğer araçlara kumanda edebilirsiniz.

Haritadaki işaretler şunlar:

Mavi çizgi: Nehir, tankınız geçerken çok yavaşlar.
Gri çizgi: Yol, tank en hızlı burada gider.
Kırmızı nokta: Ev, siper alabilirsiniz.
Beyaz nokta: Yıkılmış ev
İnce noktalar: Ağaçlar
Gri nokta: Ekranımızdaki leke, temizlik imandan gelir!
Mavi nokta: Kumanda ettiğiniz tank.
Mavi çarpı: Kumanda ettiğiniz tankın hedefi.
Sarı nokta ve çarpı: Diğer tanklarınız ve hedefleri.
Pembe nokta: Düşman

Ayrıca yeşilin tonlamaları, size arazinin yüksekliği hakkında fikir verecektir. Kendi tanklarınızı bu ekranda sol Mouse tuşu ile seçebilirsiniz. Seçtiğiniz tankın hedefini, sağ tuşa basarak değiştirebilirsiniz. Sağ tarafta ise, tankınızın tipi ve durumu yazacaktır. En altta da tankınızın uyguladığı emir yazacak. Charge, hücum ve Stop adı üstünde istop. Bu durumu yine mouse ile değiştirebilirsiniz.

Oyun ekranında, kendinizi güneyden bakan birinin gözünden göreceksiniz. Sağ



üstte bir tür radar var. Bu radarın üzerindeki çizgi topunuzun baktığı yeri gösteriyor. Yerlerin alacalı bulacalığı sizi yanıltmasın, her yerin kendine has özelliği var. Çamurlar (Kahve) ve nehirler (Mavi) hareketinizi çok sınırlayacaklardır

Oyun sırasında F tuşları ile tankların özelliklerini görmeniz mümkün olacaktır. Tankların performansları oyunda da orantılı; seçimlerinize dikkat etmeniz gerekiyor, kahramanlığa hiç gerek yok. Bir Alman Kral Tiger'ına karşı minik tankınızla hiç debelenmeyin; o zırhı kolay kolay her tank delemez, erkekliğin onda dokuzu kaçmak, daha büyük bir tank bulup gelin.

Kumanda ile bayağı uğraşacaksınız. Radarın yerine toptan görünüş olsa, oyun çok daha zevkli olacaktı hiç kuşku yok. Bu haliyle de zevk alarak oynanabilir.

Bu tür oyunlar ilginizi çekmiyorsa, Conqueror hiç çekmeyecek. Ancak hoşlandığınızı hissediyorsanız, size VIRUS'ü de tavsiye edebilirim.

Grafik	% 76
Ses	% 50
Oynanabilirlik	% 60
Genel	%65

CIVILISATION

SUHA BAYRAKTAR

Şöyle biraz gerilere, Adem ve Havva'nın yaratıldığı zamanlara doğru gidelim. İnsanoğlu dünyaya ilk ayak bastığında, herhalde yaşamaktan ve kendini korumaktan başka amacı yoktu. Ama.temel ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra, dünyanın yaratılışında insana verilmiş olan yaratıcılık özelliği ortaya çıktı. Artık insanoğlu birşeyler yaratmak ya da yeni yerler keşfetmek zorundaydı. Ve bunun da en mükemmelini yine başardı. Kış soğuğunda hissedilen üşüme duygusu, ateşi bulmasını sağladı. Kendini koruma ihtiyacı, silahı keşfettirdi ve bu böylece bugünlere kadar geldi. Her ihtiyaçtan sonra yeni bir icat ve o icadın ardından daha gelişmiş modeli ortaya çıktı. Bunun sonu, belki de dünyanın sonuyla gelecek. Belki diyorum, çünkü insanoğlu bu yaratıcı gücüyle dünyanın sonuna da çare bulmayı başaracak. CIVILIZATION, ana temasıyla insanoğlunun yaradılışından bu güne hatta biraz daha oynandığı takdirde bugünü bile aşan konuları kapsayan bir oyun. Ancak oyunda da insanoğlunun ana amacı keşfetmek, esas tema. Tabii ki sadece keşfetmek ve geliştirmek yetmiyor, oyun size hızlı temposu içinde hata yapmaya pek şans tanımıyor. Evet, isterseniz oyunun açıklamasına yavaş yavaş geçelim.

Oyuna ilk olarak karşımıza çıkan birkaç menüden seçip yaparak başlıyoruz:

START A NEW GAME: Yeni bir oyuna başlama

LOAD A SAVED GAME: Daha önce oynanmış bir oyunu yüklemek. Oyunun başlangıç introsu çok uzun sürdüğünden, oyunu ilk oynadığınızda baştan bir kayıt yaparsanız. Oyuna baştan başlayacağınız zaman, bu seçenekten daha önce yeni başlanmış bir oyunu yükleyerek zaman kazanabilirsiniz.

EARTH: Oyuna dünyadan başlıyorsunuz. Ve herşey Dünya tarihine göre ilerliyor.

CUSTOMIZE WORLD: Daha çok dünyanın gelişmesine katkıda bulunuyorsunuz. Ve dünyanın ilk şartlarını siz belirleyerek, yani tüm şartları siz seçerek oyuna başlıyorsunuz.

VIEW HALL OF FAME: Daha önce oyunu oynayanların yaptıkları puanları görebilirsiniz.

Bu seçeneklerden sonra, karşınıza oyunun derecesini belirleyen lider cinsi seçme seçeneği çıkıyor. **CHIEFTAIN** en kolayı, **EMPEROR** ise en zoru. Daha sonra, size oyunu kaç uygarlıkla oynamak istediğiniz soruluyor. Burada seçeceğiniz sayı, oyunda kaç uygarlık olacağını belirleyecek ve fazlasına izin verilmeyecektir. Daha sonra da, sizin hangi uygarlığı oynayacağınız sorulacaktır. Buradan oynamak istediğiniz kıtaya ve uygarlığa göre seçim yapıp adınızı yazdıktan sonra, oyuna gireceksiniz.

İlk yapmanız gereken şey, kendinize bir şehir yeri bulmak ve sonra da buraya milis kuvvetler kurmaktır, İşte size oyundan önemli sayılabilecek birkaç strateji:

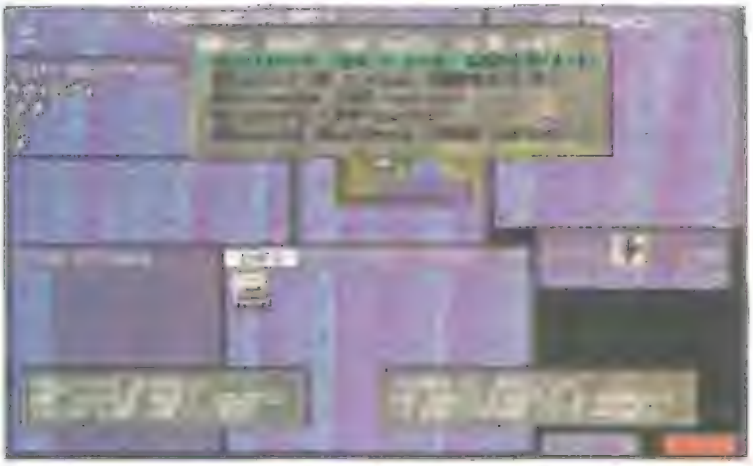
İLK AMAÇ: Çok çabuk olarak, en iyi bulduğunuz yere şehrin temellerini kurun. İlk şehrin yeri o kadar önemli değil. Önemli olan, zamanı iyi kullanıp kısa zamanda daha çok işler yapmak. Öncelikle alfabe, yani yazının geliştirilmesi en önemli amaç. Diğer gelişmeleri yapmak, size sadece zaman kaybettirecek ve gelişmeleri yavaşlatıp uygarlığınızın ömrünü kısaltır. Oyunda statejinizin ne olacağını belirleyin. Eğer ordular kurup düşmana saldırarak toprak elde edecekseniz, ilk temellleri ona göre atıp savaş aletleri icad etmeye girişin. Eğer barış içinde yaşamak istiyorsanız, o zaman korunma için gerekli icadları yapmaya girişin, ilk level bittiğinde, en az üç şehriniz olması gerekir. Bu nedenle elinizden geldiğince şehir yapın. Şehir kurarken ayrıntılar üzerinde fazla durmayın. Şehir ana hatları ile oturduğu anda, başka şehir kurmaya başlayın. Uygarlık geliştikçe savunma alanlarını ve mekanizmalarını da geliştirmeyi unutmayın. Elinizden geldiğince yollar yapmaya bakın. Sadece uygarlığın gelişmesi için değil, aynı zamanda elinizdeki kuvvetlerin hareket etmesi için de yollar önemli. Oyunda herşey orantılı olmalı. Oransız yapılaşma ve kuvvetler dengesindeki eşitsizlikler, sizi kısa zamanda başarısızlığa iter. .

İLK ŞEHİR: İlk aşamada iki milis kuvvet kurmalısınız ve onları sağlaştırmalısınız. Daha sonra iki milis kuvvet daha kurarak, bunları araştırma için kullanmalısınız. Tüm

bunlar askeri üniteler kurulmadan, şehirler tam anlamıyla gelişmeden yapılmalı. Ancak, eğer şehri bir ada üzerine kurduysanız, bu kuvvetler birer tane olabilirler. Askeri kuvvetler için kışlalar yapın. Eğer gerçekten sağlam askeri kışlalar kurduysanız, o zaman askeri kuvvetleri geliştirebilir ve onları savaşa daha hazır kılabilirsiniz. Kışlalar kurulamadan kurulmuş bazı kuvvetleri, şehir dışına devriye olarak yollayabilirsiniz. Eğer şehirdeki insanlar çoğalırsa, dinsel ihtiyaçları için bir tapınak yapmak, onlara huzur verir. Eğer şehrinizin etrafı güçlü rakipler tarafından çevrildiyse, şehrin etrafına büyük duvarlar yapın. Duvar yapımı pahalıdır, ama herhangi bir saldırı sırasında çok vakit kazandırır. Şehirden uzaklaşmadan evvel, enaz iki tarımsal ve kaynaksal kare yapın. Böylece siz buradan ayrıldıktan sonra şehrin kendi kendini beslemesini ve yeterli şekilde gelirin şehire akmasını sağlarsınız. Eğer şehrin köklerini çok hızlı kurduysanız ve bundan korkuyorsanız, hiç çekinmeden başkenti başka şehre taşıyabilirsiniz. Eğer şehriniz baştan düzenli ve iyi gelişen bir haldeyse, o zaman bilim adamları görevlendirerek şehrin daha akılcı gelişmesini sağlayın ve nüfus üzerinde ilginizi yoğunlaştırın. Nüfus ne kadar fazla olursa, oyunda başarı o kadar fazla olur.

1 A.D.'de nüfusunuz en az bir milyon olmalıdır. Gelişme başladıktan hemen sonra ticaret alanları yapın. Ticarette başarı, şehrin gelişmesini hızlandırır

İLK KARŞILAŞMA: Düşmanla ilk karşılaşmayı ve uzatılan dostluk elini her zaman kabul edin. Düşmanla kurulan iyi ilişkiler, size uygarlığın gelişmesi için zaman kazandırır ve kuvvetlerinizi daha iyi geliştirmenizi sağlar. Barış kurulduğunda, hemen milis kuvvetlerinizi göndererek düşman topraklarını göz altında tutmaya başlayın. Düşmanın ani bir saldırısı karşısında böylelikle önceden tedbir almış olursunuz. Sınır kuvvetlerinizi güçlü kuvvetlerden ve sürekli takviye edilen birliklerden oluşturun. Eğer sınır kuvvetleriniz milis ve diplomatik özellikli birliklerden oluşuyorsa, hemen birlikleri kuvvetlendirin. Aksi halde, zamansız gelen bir saldırı sizi zor durumda bırakabilir. Barış sağlandığı anda, düşman topraklarına birlikler ve kafileler göndermeye başlayın. Düşman topraklarında ne kadar fazla kafile olursa, düşmanın gelişmesini izlemeniz o kadar kolaylaşır. Eğer düşman ile denizde karşılaşırsanız, onu gittiği limana kadar izleyin. Eğer düşmanınızın limanları ve deniz kolonileri varsa, filolar göndererek buralar hakkında bilgiler alın. Önemli stratejik noktalarda kaleler kurun ve bu stratejik noktaların sınırlara yakın olmasına dikkat edin,



İKİNCİ ŞEHİR: İlk şehrin yeri o kadar önemli değildi. Ancak ikinci şehrinizi mümkün olduğu kadar stratejik ve uygun noktaya yerleştirin. İkinci şehrinizin vatandaşlarını hemen kışlalar, ticaret ve tarım merkezleri kurmak için görevlendirin. İlk şehrinizden savunma güçleri göndererek şehrin yapımı sırasında şehri koruyun. İlk şehrinizden birlikler göndererek, şehir gelişme sırasında iken düşman hareketlerini izleyin. İlk şehrinizde liman yoksa, bu yaptığınız ikinci şehirde mutlaka liman olmalıdır. Bu nedenle şehrin yerini iyi seçin. Mümkün olduğu kadar en kısa zaman ilk iki şehriniz arasında bir yol yapın. İlk şehrinizde düşman hangi tarafta ise o tarafın tam tersi tarafta ikinci şehrinizi kurun. İlk şehrinizde olduğu gibi şehrin etrafına savunma birlikleri yerleştirerek şehri ani bir düşman saldırısından önleyin. İlk şehri daha çok ticaret ve üretim üzerine kurduysanız, o zaman ikinci şehrinizi bilim ve araştırma üzerine kurabilirisiniz. Ya da tam tersi olabilir. İkinci şehrinizin savunma kuvvetlerini üçüncü bir şehir için kullanın.

FİNANSAL KAYNAKLAR: Ticaret alanı olmayan bir şehir, ilerki zamanlarda gelişmeye kapanan ve batması muhtemel bir şehirdir. Aynı şekilde şehirde banka olması, şehrin gelişmesini olumlu yönde etkiler. Şehirleriniz sürekli ziyaret edin. Gelişmeler hakkında bilgi alın. Birkaç tur sonunda ziyaret edilmemiş bir şehir, her zaman gerilemeye yüz tutmuş bir şehirdir. Bazı toprak alanları diğerlerine göre daha verimli ve gelişmeye uygundur. Tereddüt etmeden buraya koloniler kurup işletin. Şehirlerden kafileler göndererek diğer yerleşim yerlerinde ticaret yapmalarını sağlayın. Kafilelerinizi mümkün olduğu kadar uzak ve büyük şehirlere gönderin. Bu size çok daha fazla gelir getirecektir. Şehirlerdeki gelişmeyi kuvvetlendirerek bunun sonunda elinize geçen ürünlerin size gelir sağlamasına özen gösterin. Eğer düşman kuvvetleriyle barış yaptıysanız, o zaman sınırlarda yüksek ve uzun kalelerle duvarlar yapmanıza gerek yoktur. Bunları satarak para kazanmaya bakın. Şehrin insanlarına mümkün olduğu kadar lüks eşyalar ve yaşantı önerin. Bu, sizin ülkenin insanları arasında sevilmenize ve daha çok mutlu bir ülke yaratmanızı sağlayacaktır. Eğer elinizdeki hazine gereğinden fazla büyüdüyse, o zaman harcama yapmakta fazla tereddüt etmeyin. Tüm fazla hazineyi dilediğiniz gibi harcayabilirsiniz. Eğer herhangi bir şehrinizde büyük ve geniş mühendislik imkanı varsa, buradaki gelişmeleri hızlandırarak, bu işlerden para kazanmaya çalışın. Eğer hazineniz yeterinden fazlaysa, bu hazineyi ülkedeki insanlar için lüks eşyalar satın alarak ya da onlara lüksü sunarak harcayabilirsiniz. Eğer yeterince fazla kervan ve kafileler üretirseniz, insanlarınızın gelişmesi ve yeni toprak keşfetmesi o kadar fazlalaşır. Gelirleriniz yükseldikçe, aldığınız vergilerin miktarlarını dengeleyin.

Fazla alınan vergi, her zaman sorun çıkarmak için ilk sebeplerin başında gelir. Eğer şehirlerde gereğinden fazla yiyecek varsa, o zaman bazı üreticileri vergi memuru yaparak en azından fazla üretimi kısabilirsiniz. Mümkün olduğu kadar çok demiryolu yaparak ticaretin daha hızlı ilerle-

meşini sağlayın. Fabrikalar kurarak gelişmeyi hızlandırın. Ancak endüstriyel gelişmenin bir sonucu olan hava kirliliğini önlemek için, en az iki SETTLER ünitesi kurmanız gerekmektedir. Eğer uzay yarışına katılmak istiyorsanız, mümkün olduğu kadar yüksek gelir ve para kaynakları bularak paranızı maksimumda tutun.

ASKERİ KUVVETLER: Hiçbir zaman, kışla yapmadan fazla askeri ünite kurmayın. Matematik bilimini mümkün olduğu kadar çabuk geliştirin. Bu, size ilk anda mancınık, daha sonra barut ve uçuş için çabuklaşma sağlayacaktır. Kışlalarınızı sürekli geliştirin. Eğer savaştaysanız, hazinenizi kullanarak yeni kışlalar yapın. Düşman şehirleri etrafına güçlü savunma birlikleri kurarak muhtemel bir saldırıyı önleyip, karşı saldırı için avantajlı tarafa geçin. Mümkün olduğunca deniz kuvvetleri kurarak, deniz gücünüzü kara gücüyle birleştirip daha güçlü bir uygarlık için adım atın. GO **TO** seçeneğini kullanarak, kuvvetlerinizi devriye gezdirin ve bu yolla komşu topraklar hakkında bilgi alın. Askeri kuvvetleri hiçbir zaman açık alanlara depolamayın. Limanları şehir duvarları ile bloke edin. Uçak gemileri, düşman konvoylarını gözleme aygıtı olarak çok yararlı. Üzerinde bulunan uçakları, düşman kafilelerini gözlemek için kullanabiliyorsunuz. Nükleer başlıklı füzeler, diğer ülkelere karşı yaptırıcı gücü olan silahlar. Bunları stratejik noktalara yerleştirerek, korunma ve saldırı gücünüzü kuvvetlendirin. Ancak füzeler, uygarlık için büyük tehlike oluşturuyor. Bir elin parmaklarının füzenin tetiğine basmaktan çok, yazı yazmak için kullanılması, oyunun kaderi ve uygarlıkların barış içinde yaşamaları için daha uygun şüphesiz. Eğer düşmanın nükleer silah kullanacağı hakkında bilgi aldıysanız, sizi kurtaracak tek yol, **SDİ** savunma planıdır.

CIVILIZATION, tarn bir **SID MEIER** klasiği ve şaheseri. Daha önce RAIL ROAD TYCOON oynayanlar, bu oyunu kesinlikle kaçırmayacaklar. Oyun klasik bir SID MEIER klasiği olarak, zeka mantık ve strateji üzerine kurulmuş. Aslında oyun hakkında bir kitap yazılsaydı, herhalde birkaç AMIGA DÜNYASI kalınlığında olurdu. Ancak oyunun gerçek hayattan alınması ve genellikle stratejilerinin gerçek hayatla uyuşması, benim size daha fazla bilgi vermemi engelledi. Yukarıdaki stratejileri okursanız, oyunun ne kadar gerçekçi olduğuna anlayacaksınız. Ancak SID MEIER'ciler belki de bana bu stratejileri verdiğim için kızacaklar. Ancak daha önce bu tür oyunları oynamayan arkadaşlar için, bunları vermemiz son derece önemli. CIVILIZATION, tam bir MICROPROSE ve SID MEIER birleşmesi ile oluşturulmuş. Bu oyun, bence son aylarda oynanacak en kayda değer oyun. Zaten IBM PC sahibi arkadaşı olan AMIGA'cılar bu oyunu duymuş ya da oynamışlardır. Oyunda tek gördüğüm dezavantaj, demosonun biraz uzun sürmesi. Ancak bu oyun için herhalde söylenecek tek söz var: **"MÜKEMMEL".** Hemen en yakın bilgisayar dükkanına gidin ve bu oyunu alın. Hala niye duruyorsunuz?

MICROPROSE & SID MEIER
4 DİSKET /1 MByte

GRAFİK	%90
SES	%90
OYNANABİLİRLİK	%100
GENEL	%100

ARNIE ***HASAN ŞAHİNOĞLU***

Selam arkadaşlar. Yine güzel bir oyunda biraradayız. Oyunumuz, konusu ve amacı hep aynı olan bir çeşit arcade oyunu. Oyunda ABD tarafından Iraklılarla savaşmak ve kimyasal silahlarını yoketmek amacıyla görevlendirilen bir komandoyu yönetiyoruz. Konusundan anladığınız gibi bu oyunda Körfez Savaşından yararlanılarak yapılmış. Oyun yüklendiğinde ilk olarak üç seçenekli bir menü çıkıyor. Bu seçenekler:

A) Start Missions: Oyuna başlamak için kullanılır.

B) Select Trooper: Burada istediğiniz 9 adamdan birini seçerek oyunu oynayabiliriz. Bu adamlar 2 silah taşırlar. Bunlardan biri her adamda bulunan normal makinalı. Diğer silahlar ise daha çok gelişmiş ve her adamdaki silah değişik. Adamlar ve silahları şunlar:

1) Atomic Arnie: Oyuna adını veren bu komando, normal silahtan daha fazla hasar veren bir makinalı tüfek kullanıyor.

2) ***Slicer Siy*** *:* Normal silahının yanında makinalı taşıyor.

3) Mad Dog Mick: Bu adamında ek silahı makinalı.

4) Gunner Gerry: Ek silahı diğer makinalılara göre daha hızlı mermi atan bu adam, en iyi komandolardan biri.

5) Thumper Tom: Katil tipli bu adam, tek atış yapan 50 kalibrelik bir silah taşıyor.

6) Butcher Baz: Bana göre buradaki adamların en iyisi, çünkü çok hızlı mermi atan bir kalaşnikof kullanıyor.

7) Firey Fired: Adından da anlaşıldığı gibi, bu adam ek silah olarak alev makinası kullanıyor.

8) Cutter Clive: Ek silahı diğerlerine göre daha yavaş mermi atan bu adam, bence en elverişsiz komando.

9) Killer Ken: Hapishane kaçkınına benzeyen bu adamın ikinci silahı, roketatar. Butcher Baz'dan sonraki en iyi adam.

C) Hi-Scores: Yüksek skor tablosunu gösterir.

"Start Missions" seçeneğinde, ilk önce adamınızın görevini anlatan çok kısa bir yazı ve resim ekrana gelecek. Oyuna girdiğiniz anda savaş başlayacak. Oyunda, ekranın altında soldan sağa doğru enerjiniz, adamınızın resmi, hak sayınız (oyuna başlarken üç), adınız, taşıdığınız silah, mermileriniz ve taşıdığınız eşya bulunuyor. Oyunda her bölümde üç eşya toplamalısınız. Bu eşyalar sağa ilerledikçe önümüze çıkıyor.

Tabii önce düşman hattını aşmalıyız.

Oyun kontrollerine gelince... Joystick sağa, sağ tarafa ilerlemeye; sola ise sol tarafa ilerlemeye yarıyor. Kolu yukarı itince atlıyoruz. Aşağı çekince de eğiliyoruz. Aşağı çaprazlar ise, yerde sürünmeye yarıyor. Ateş tuşu ile ateş edebiliriz. Silah değiştirmek için de "space" tuşunu kullanın. Oyunun ilk bölümünde bombardımana uğramış

bir şehirde ilerliyoruz. Önümüze oraya buraya koşuşturan araplar çıkıyor. Bunları size değmeden veya ateş etmeden vurmaya çalışın. Ayrıca bina tepelerinden havan topu ile ateş ediliyor. Buralardaki düşmanlarımızı merdivenler veya tümsekler yardımıyla binalara çıkarak vurabiliriz. Aman dikkat, binaların tepelerinden ve fazla yüksek yerlerden düşmeyin. Bu çok enerji götürür. Oyunda ilerledikçe, önümüzde veya binaların tepelerinde sandıklar bulacaksınız. Bunlardan büyük olanının içinden silah, küçük olanının içinden de cephane çıkıyor. Ayrıca çıkan ilk yardım çantaları enerjimizi doldurur. Bir süre ilerledikten sonra önünüze zırhlandırılmış bir mevzi çıkıyor. Sırayla bir yukarıdan bir aşağıdan kurşun atıyor. Bu mevziyi yukarıdan ateş ettiğinde eğilerek, aşağıdan ateş ettiğinde ise zıplayarak vurmaya çalışın. Onu yokettikten sonra, ilk bölümün eşyası olan ilk anahtarı alıyoruz ve ilk bölümün ikinci kademesine geçiyoruz.

İkinci kademede, önümüze geçip giden araplardan başka adamımızı takip eden maskeli katiller çıkıyor. Bunlar uzun bıçaklar taşıyorlar ve yanınıza geldiklerinde sizi bıçaklayıp enerjinizin büyük bir bölümünü götürüyorlar. Bu adamları yanınıza yaklaştırmadan mutlaka vurmaya çalışın. İkinci kademenin sonunda, önce üzerinize doğru motosikletler geliyor. Bunları geçince, ilk kademedeki ile aynı fakat daha dayanıklı olan bir mevzi çıkıyor. Bunu da aynı yöntemle yokettikten sonra ikinci anahtarı alıyor ve birinci bölümün son kademesine geçiyoruz.

Bu kademede başlangıçta üzerinize motosikletler ve adamlar gelecek. Bütün bu zorlukların yanında, bazı yerlerde mayınlar var. Bunlara değince anında ölüyorsunuz. Bunun için, üzerlerinden atlayın. İsterseniz bu kademede kamyonların üstünden atlayarak ilerleyebilirsiniz. Bu kademenin ve bölümün sonunda yine bir mevziyle karşılaşıyoruz. Onu da geçtikten sonra, son anahtarı alıp yerde açılan kapaktan içeriye giriyoruz.

İçeriye girdiğimiz yer, Iraklıların füzelerini sakladıkları gizli bir yeraltı üssü. Burada artık üstümüze çapulcu araplar veya katiller gelmiyor. Onun yerine daha iyi donanımlı Irak askerleri ve bizi takip eden, ağır silahlarla donatılmış komandolar geliyor. Bunlar grup halinde yanınıza yaklaşmaya başlayınca mutlaka alev silahı, roketatar veya hızlı ateş eden makinalı tüfeklerinizi kullanın. Bu bölümde ayrıca önünüze roketatan mevzilenmiş makinalar, tavana ve önünüze yerleştirilmiş olan siperler çıkıyor. Bunları da mutlaka vurun. Yolunuza çıkan bilgisayarları vurunca, düşman roketatarları kontrolden çıkıyor. Bu bölümde toplamamız gereken eşya, üç kumanda aleti.

Oyunumuz böyle sürüp gidiyor ve ilerki bölümlerde çok zorlaşıyor. İleri kademelerde çok kurşun sıkıntısı çekiyoruz. Onun için kurşunlarınızı dikkatli kullanın.

Bence bu oyun belli bir kalite çizgisinin çok üstünde yapılmış. Oyunda seçebileceğimiz dokuz adam ve birçok silah oyunu monotonluktan kurtarmış ve oyunun zorluğu da iyi ayarlanmış. Bir de her ölüşte kademenin başından başlanmasa, daha iyi olurdu. Sonuç olarak eğer "Midnight Resistance" oyunundan hoşlandıysanız, bu oyunla çok iyi vakit geçirebilirsiniz. Başka hit oyunlarda buluşmak üzere hoşçakalın.

ZEPPELIN GAMES/1 DİSKET/512K

GRAFİK	%98
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 85

FANTASTIC VOYAGE

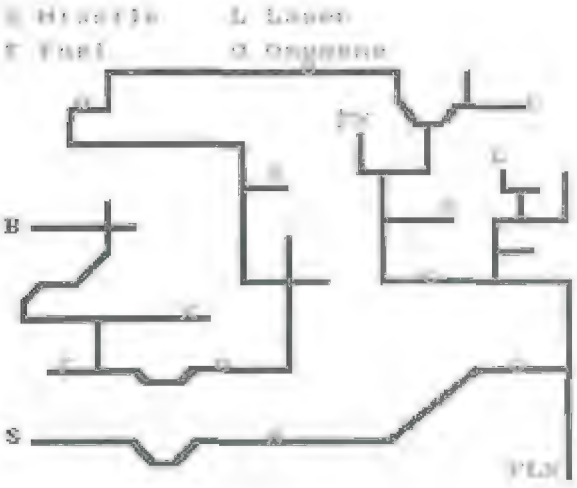
CENTAUR SOFTWARE
3 Disket /1 MByte

GRAFİK : %85
SES/EFEKT : %80
OYNANABILIRLIK %75
GENEL: %90

UMUT SOYDANER & TOLGA İREGÖR. Bilmem, hatırlar mısınız, bundan birkaç yıl önce sinemalarda "İÇİMDE BİRİ VAR" adlı hem casus, hem de bilim-kurgu türü bir film oynamıştı. Filmin tutulması üzerine 20.Century Fox firması daha sonra filmi videolarımıza getirmişti. Ancak o aralar bu filmin oyunun çıkmaması bizim için büyük bir kayıptı. Neyseki Centaur Software, bu filmin oyunu yapmaya karar vermiş ve piyasaya sürerek bu filmi başka bir isim altında bilgisayar dünyasına kazandırmış.

Bilmeyenler için, film hakkında biraz bilgi vermek istiyorum. Oyunun başında görüldüğü gibi bir grup bilimadamı bir denizaltıyı küçültüyorlar ve bazı deneyler uyguluyorlar. Bu sırada casuslar araya giriyor ve bu küçültülmüş denizaltıyı bir şırınga içinde kaçırıyorlar. Bunun üstüne deneyin sahibi olan taraf, diğer grubun peşine düşüyorlar ve bu deneyi kaçıran adamı bir markette kıstırıyorlar. Fakat adamı yakaladıklarında şırınganın boş olduğunun görüyorlar. Adam bu deneyi orada alışveriş yapmakta bulunan birine enjekte etmiştir. Bundan sonra küçültülmüş denizaltı adamın içinde dolaşmaya başlıyor.

Oyunumuz da, buradan başlıyor. Yalnız bundan önce F2 tuşu yardımıyla ekran seçiminizi yapabilir, Pal veya NTSC olarak ayarlayabilirsiniz. F3 tuşuyla, oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz (en kolayı seçseniz bile sizi oldukça uğraştıracak). F4 tuşuyla Hail Of Fame'i görebilir ve F1 tuşuyla oyuna geçebilirsiniz. Yaklaşık olarak, adamın kalbinin oralarda oyuna başlıyoruz. Oyunumuz bu aralar piyasada en çok tutulan tür shoot'em up olduğundan, bu türte yapılmış. Oyundaki amacımız, laser parçalarını toplayıp buradan çıkabilmek. Ancak bu oldukça zor; damarlarda ilerlerken çeşitli mikro organizmalara, mikroplara, hücrelere.virüslere ve alyuvarlar gibi pek çok şeye dikkat etmek zorundayız. Çünkü zaten oldukça sınırlı hakkımız ve yenilenmesi ölmeden çok zor olan bir



kalkanımız var. Oyunda üç kredi ve üç hakkımız var. Bu size çok görünebilir, ama kazın ayağı hiç de öyle değil, çünkü katetmemiz gereken oldukça uzun bir mesafe var. Kredilerimiz olduğu zaman oyuna kaldığımız yerden devam edebiliriz. Ancak kredilerimiz bittiği zaman oyuna en baştan başlıyoruz.

Oyunda, denizaltımızı yakıtı ve oksijeni durmadan azalmakta. Bunun için bazı kutuları toplayarak yakıtı ve oksijeni doldurmak gerekiyor. Yakıtımız ya da oksijenimiz bittiği zaman, patlayarak bir hak kaybediyoruz. Ayrıca damarların kenarlarına çarptığımızda da patlıyoruz. Aşağıdaki boş kısımda bilgisayarın bize yolladığı mesajlar bulunuyor. Arasıra bulacağımız haplar ise, denizaltımıza çeşitli silahlar kazandırmakta. Mesaj ekranında, bulunduğumuz yerin yakınlarında toplamamız gereken laser parçalarından olduğu haber verildiğinde, bütün bu parçaları toplamamız gerekmekte.

Bütün shoot'em up oyunlarında olduğu gibi, bu oyunda da açıklanacak noktalar bu kadar. Gerisi sizin bu oyunu alıp oynamanıza kalmış bir şey. Bu tür oyunlardan hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun. Eğer bu tür oyunlardan hoşlanmıyorsanız bile bu oyunu alabilirsiniz; çünkü oyun oldukça güzel grafiklere, seslere ve geniş bir kapsama sahip. Değişiklik isteyenlere! Gelecek ay yine beraber olmak üzere şimdilik hoşçakalın.

Crazy Cars III

POLAT YARIŞÇI

Selam çılgın araba yarışçıları. Bu ay size bomba gibi bir oyun açıklayacağım; bu yüzden bu yazıyı okurken, bilgisayarınızın sağında veya solunda lotus ve benzeri araba yarışı oyunlarını görmek istemiyorum; çünkü onlar eskidi. Şimdi yeni, yepyeni bir araba yarışı var: Crazy Cars, nem de. üçüncüsü. Ne dersiniz başlayalım mı?

Ilk Amiga sahipleri hatırlarlar, bundan 4-5 sene önce Crazy Cars diye bir araba yarışı çıkmıştı. O zamanlar oldukça iyi sayılırdı; fakat bazı eleştirmenler (yani çok bilenler), oyunu yetersiz bulmuştu; bu yüzden oyun hakettiği ilgiyi görememiş fakat yine de uzun bir süre oynanmıştı. Yapımcı firma, hemen ikincisinin hazırlıklarına başladı ve kısa bir sürede Crazy Cars II'yi piyasaya sürdü; ama bu da beklenen ilgiyi göremedi. Nedeni, Crazy Cars II'nin aynen birincisindeki gibi oynayana hız hissini verememesiydi. Bunun üzerine yapımcı firma (bu arada yapımcı firma, üick Tracy filminin oyun haklarını alıp bir güzel rezil eden TITUS) araba yarışlarından elini eteğini çekmiş oldu. O zamandan bu zamana birçok araba yarışı yapıldı ve bunlardan sadece Lotus çok başarılı oldu; Ehh başarılı bir oyun yapılırda arkasından taklitleri gelmez mi? Tabii ki gelir. Örnek mi istiyorsunuz? Alın Jaguar, Big Run vs...

Bu taklit yarışında Titus geri kalır mı? Tabii ki kalmaz ve hemen Crazy Cars III'ü yapar. Biz de alırız elimize iki disketi, takarız bilgisayara ve yeni bir Titus rezaleti bekleriz ama...

Crazy Cars III, ilk yüklendiğinde karşımıza 2 seçenek çıkıyor: Bunlar Championship ve Training. Ben size önce training'i ve yarışacağınız şehirleri tanıtmak istiyorum. Daha sonra da Championship hakkında bilgi vererek huzurlarınızdan çekileceğim.

Training'i seçtikten sonra, karşınıza Kuzey Amerika haritası çıkıyor. Haritanın üzerinde bulunan yıldızlar sizin yarışacağınız şehirleri temsil ediyor; mesela haritanın üzerinde herhangi bir yıldıza gelip ateşe bastığınızda, o şehire gidip yarışıyorsunuz. Haritanın sol altında ise bazı ikonlar var; bunlar:

ACCEL= Burada arabanın gidiş şeklini ayarlayabilirsiniz.

Fire yaparsanız, joystick'in ateş tuşuna bastığınızda arabanız ilerler; up derseniz, joystick'! yukarı ittiğinizde arabanız ilerler.

4-5 **SPEED=** Arabanın vites sayısını ayarlayabilirsiniz. Unutmayın ki 5 vitesli bir araba, 4 vitesli bir arabadan daha iyidir.

TIRES= Arabanızın lastiklerini ayarlayabilirsiniz. Lastikler normal ve süper olarak değişiyor. Siz lastikleri süper yapın.

AUTO= Burada arabanızın vitesini ayarlayabilirsiniz. Benim tavsiyem, auto.

Bunlardan başka yukarıda sizin resminiz, para durumunuz ve arabanızın hasar durumu yer almakta; fakat bunlar training'de fazla önemli olmadığı için, daha sonra açıklayacağım. Ekranın altında sağda, bulunduğunuz division yer almakta; tabii bir de sıkılıp da çıkmak isteyenler için, hemen onun altında quit seçeneği var. Bu arada biraz geç kaldık ama, oyunun amacı yarışarak para kazanmak ve division atlamak; zaten yeri gelince bunların hepsine değineceğim. Evet, yukarıdaki ayarlamaları yaptıktan sonra, haritada istediğiniz bir yere gelip ateşe basın ve training yapmaya hazır olun. Fakat bunu yapmadan önce size şehirler hakkında çok küçük bilgiler vermek istiyorum; ilgilenenler için açıklama aşağıda:

PHOENIX= Burası iyi yarışanlar için ideal bir yer. Hava açık. Yarış sırasında polis peşinizden eksik olmuyor. Çöl gibi bir yerde yarışıyorsunuz. Arabalar çok hızlı, virajlar ise az ama keskin. Burada arabalar bir hayli çok. Fazla zorlanacağınızı tahmin etmiyorum.

MOJAVE DESERT= Burada hava kuru ve polisler her an peşinize takılabilir. Tecrübeli yarışçılar için ideal. Günbatımında yarışıyorsunuz ve araba sayısı fazla. Virajlar ise fazla keskin değil. Yokuş yukarı çıkarken ve yokuştan aşağı inerken virajlara dikkat edin.

PORTLAND= Burada da hava kuru. Polisler her an peşinize takılabilir. Gece yarışı yapıyorsunuz ve ortalık karanlık olduğu için yol kenarlarında fosforlu barikatlar var. Burada virajlar oldukça fazla; bu yüzden herhangi bir viraja girdiğinizde, mutlaka hız kesin (Henüz saatte 272 km. hızla giden bir aracın, viraja girip de sağ çıkmasını önleyecek bir teknolojiye sahip değiliz.).

SPOKANE= Burası amatör yarışçılar için. Hava kuru ve de polis yok. Burada dağ yamaçlarında yarışıyorsunuz; bu yüzden yollar oldukça dar. Virajlar ise az sayılır. Fazla zorlanmayacaksınız.

MOUNTAINS= Burası da iyi yarışanlar için. Hava kuru ve polis her an peşinizde. Virajlar çok keskin ve ağaçlar engelleme yapıyor. Yolun bazı yerleri engebeli; buralara hızlı girdiğinizde arabanız abartılı bir şekilde havada uçuyor. Burada virajlar dışında fazla bir sorun yok.

DENVER= Hayır, şu televizyondaki aptal dinazor değil. Burası da amatörler için uygun bir yol ve polis yok. Çölde mücadele ediyorsunuz. Virajlar çok, ama keskin değil; arabalar ise diğer bölümlerden daha yavaş, kısacası kolay bir yer.

DES MOINES= Burada karşınıza polis çıkabilir, bu yüzden fazla hızlı gitmeyin. Hava karlı ve yollar buzlu. Bu yolda ilerlerken çok dikkatli olun; zira yerler buz tuttuğu için, kaymanız çok kolay. Virajlar da ol-

dukça keskin, anlayacağınız burada epey zorlanacaksınız.

MINNESOTA= Burası da iyi yarışçılar için uygun bir yol. Polis, her zamanki gibi peşinizde. Virajlar hem keskin hem de uzun, ayrıca arabalarda hızlı. Burada sadece hızlı giden arabalarla uğraşacaksınız.

CHICAGO= Burada hava kuru ve tabii ki polis peşinizde, şehirde ilerliyorsunuz ve virajlar oldukça tehlikeli. Bu arada arabalar çok hızlı; bu yüzden burada birinci olmak bayağı zor. Arkadaki şehir siluetine de dikkat.

MEMPHIS= Amatörler için uygun bir yol; polis yok, hava kuru. Gün batınımda ilerliyorsunuz ve virajlar çok az. Burada zorlanmadan kolayca birinci olunabilir.

HOUSTON= Burada hava yağmurlu ve polis yok. Yerler kaygan, onun için fazla hızlı gitmeyin. Virajlar sert değil, ama arabalar oldukça hızlı.

NASHVILLE= Burada hava kuru ve her an polis çıkabilir. Bol bol viraj var, ama sert değil. Gece yarışı yapıyorsunuz. Yol kenarındaki kayalara dikkat.

NEWYORK= Burası da amatörler için ideal bir yer. Hava kuru ve polis çıkabilir. Virajlar çok ve keskin, ayrıca arabalar hızlı. Burada en çok virajlara dikkat edin.

MIAMI= Burası da amatörler için uygun bir yol. Hava kuru ve polis yok. Deniz kıyısına yakın bir yolda ilerliyoruz. Virajlar çok denebilir, ama fazla keskin değil. Yol, bazı yerlerde tek şeride kadar iniyor. Oyunun en kolay yerlerinden biri. Yollar genelde boş.

BOSTON= Burası da amatörler için. Polis yok ve hava kuru. Şehir ışıklan eşliğinde gece yarışı yapıyorsunuz. Burada virajlar az, ama arabalar çok. Yol burada da tek şeride kadar düşüyor.

DİVISION CHALLENGE= Burada bir üst division'a geçmek için belli bir süre içerisinde yarışıyorsunuz. Burası hakkında fazla bir bilgi vermek istemiyorum, ama oldukça ilginç bir yer (Amiga'daki araba yarışlarında görmediğiniz cinsten!)..

Evet, şehirler hakkında tüm bilgilerimiz bu kadar. Fakat championship'© geçmeden önce, yarış ile ilgili birkaç bilgi vermek istiyorum: Yanşa başlarken her zaman 10. sırada başlıyorsunuz ve çok araba yarıştığı için, bazı arabaları geçtiğinizde pozisyonunuz değişmiyor. Siz ancak gri renkli arabaları geçmelisiniz. Yarış esnasında polisler sizin peşinize takıldığı anda yarış sonuna kadar takip ediyorlar. Onlardan kurtulmak için ya hiç çarpmadan hızlı bir şekilde gideceksiniz ya da yarışın sonlarına doğru turboları açıp onlardan kurtulacaksınız. Eğer bunları yapmazsanız, sizi yarış sonuna kadar takip ediyorlar. Polisler sizin peşinize takıldığı anda, arabanızın üstünde "Offender" yazısı beliriyor. Yani siz bir suçlusunuz. Ekranın sol üst köşesinde sizin resminiz bulunuyor. Bu resim, polisler geldiği anda değişiyor ve orada polislerin tiplerini görebiliyorsunuz (Kadın polisler bile var!). Resminizin yanında, turbo motorunuzun sayısını belirten şekil var. Bu genelde 1 tanedir, ama championship'de para kazanıldığı zaman artırılabilir. Yarış sırasında turboları açmak istiyorsanız, return tuşuna basmanız yeterli. Burada turbo motorları açtığınızda, arabanız olağanüstü hızlanıyor (Hatta Lotus ile çekişebilir). Bunun yanında para durumunuz var. ama önemli değil. Damage ise. arabanızın hasar durumunu gösterir. Yoldaki keskin virajlara çok dikkat edin; çünkü arabanız bu virajlara girerken, amansız bir şekilde savruluyor. Bu yüzden, her viraja girerken belli bir miktar hız kesin. Evet, bu kadar tantanadan sonra championship hakkında da biraz bilgi verip yazıyı bitirmek istiyorum.

CHAMPIONSHIP= Bu bölümü seçtiğinizde, bilgisayar sizden bir karakter seçerek isim vermenizi istiyor. Bunları yaptıktan sonra, 6000 dolar ile yarışa başlıyorsunuz. Burada karşımıza tekrar Kuzey Amerika haritası çıkıyor ve sol altta değişik bazı ikonlar görüyoruz, bunlar sırasıyla şöyle:

1) DRIVERS: Burada bulunduğunuz division'daki yarışçıların isimlerini, katıldıkları ve kazandıkları yarışları görebilirsiniz.

2) SHOP: Burada paranızla arabanıza çeşitli donanımlar alabilirsiniz. Fakat fiyatlar pek iç açıcı değil; mesela arabanıza bir boost almak istiyorsanız, tam 50000 dolara ihtiyacınız var. Bu parayı da ancak yarışarak kazanabilirsiniz. Burada arabanıza auto veya manual vites, tekerlek ve turbo motor gibi şeyler alabilirsiniz.

3) GARAGE: Burada arabanızı garaja sokup hasar görmüş yerlerini tamir ettirebilirsiniz. Tabii paranız varsa. Arabanız ne kadar çok hasara uğramışsa, tamir ücreti de o kadar çok artıyor; yani siz siz olun, yarışlarda arabalara fazla çarpmayın. Burada arabayı tamir ettirmek için "repair" seçeneğini kullanın.

4) BUY PASS: Diyelim ki hastasınız veya bir işiniz çıktı, işte bu gibi durumlarda buy pass'a girerek bir kart alıyorsunuz ve championship'de bazı yarışlara katılmayabiliyorsunuz. Tabii bunun da fiyatı oldukça yüksek. Ayrıca her katıldığınız yarış size division puanı kazandıracağından, bu kartlardan almamaya bakın.

Evet, bütün bu işlemleri yaptıktan sonra yarışa başlayıp para ve şöhret kazanabilirsiniz. Fakat yarışlara da öyle hemen tak diye katılamıyorsunuz; bunun içinde belli bir miktar para ödemeniz gerekli! Her şehir yarışına belli miktar para ile katılıyorsunuz ve ona göre para kazanıyorsunuz. Mesela çok para kazanmak istiyorsanız, Minnesota yarışına katılmanız gerekli; ama bu yarışa katılmak için tam 25000 dolar ödemelisiniz. Eğer bu yarışa katılıp kazanırsanız, tam 52000 dolar sizin oluyor. Bunun için önce küçük miktar isteyen yerlerden başlayın. Şehirlerin istedikleri miktarlar ile para ödülleri ise şunlar:

1) PHOENIX: Katılma ücreti $14000, ödül $28000.
2) MOJAVE DESERT: Katılma ücreti $22000, Ödül $44000.
3) PORTLAND: Katılma ücreti $20000, ödül $40000.
4) SPOKANE: Katılma ücreti $18000, ödül $38000.
5) MOUNTAINS: Katılma ücreti $24000, ödül $50000.
6) DENVER: Katılma ücreti $2000, ödül $5000.
7) MINNESOTA: Katılma ücreti $25000, ödül $52000.
8) DES MOINES: Katılma ücreti $12000, ödül $24000.
9) CHİCAGO: Katılma ücreti $16000, ödül $32000.
10) MEMPHIS: Katılma ücreti $1000, ödül $2500.
11) NASHVILLE: Katılma ücreti $10000, ödül $20000.
12) HOUSTON: Katılma ücreti $8000, ödül $17000.
13) MIAMI: Katılma ücreti $3000, ödül $7500.
14) NEWYORK: Katılma ücreti $4000, ödül $8000.
15) BOSTON: Katılma ücreti $6000, Ödül $14000.

Evet, artık istediğiniz yeri seçip yarışmak size kalmış. Benim tavsiyem, ilk olarak Denver, Newyork, Memphis ve Boston gibi yerlerde yarışın; çünkü bu yerler diğerlerine nazaran daha kolay, buralarda rahatlıkla para kazanabilirsiniz. Yarışmak istediğiniz şehri seçince, sizinle birlikte yarışa katılan bazı rakipler görüyorsunuz. Bunların amacı da hem para kazanmak, hem de division atlamak; bu yüzden bu rakipleri altetmeye bakın. Ayrıca yarış başlamadan önce diğer rakiplerinizle bahse bile giriyorsunuz. Bu bahis olayı oldukça zevkli. Bu yüzden, her yarışdan önce rakiplerinizle mutlaka bahse girin; böylece yarışı kazandığınız zaman aldığınız ödülden başka, bir de bahis parası kazanmış oluyorsunuz. Ama öyle gaza gelip bütün paranızı bahislere yatırmayın sakın, yoksa sonunuz hüsran olabilir (sanırım ne demek istediğimi anladınız, öhöömmm). Yarış sırasında rakip arabaya yaklaştığınız zaman Üzerinde "Rival" diye bir yazı beliriyor. Bu yazıyı gördüğünüz anda onu geçmeye bakın. Yarış sonunda eğer ilk üçe girerseniz, yine de para kazanıyorsunuz; ama kazandığınız Para, katılmak için verdiğiniz paradan daa az oluyor; bu yüzden yarışları kazanmaya bakın. Her yarıştan sonra kazandığınız parayı, toplam paranızı ve division'daki durumunuzu görebiliyorsunuz.

Evet, Crazy cars III bütün şekliyle böyle bir oyun. Oyundaki grafikler oldukça güzel; özellikle yarış sırasındaki backgound'lar çok güzel yapılmış. Vasat oyunlarıyla tanınan Titus'dan böyle güzel bir oyun beklemiyordum doğrusu. Eğer Titus bu çizgide devam ederse, beğenilen sayılı software firmalarından olabilir. Sonuçta, daha önceki araba yarışlarından sıkılanlar için rahatlıkla önerebileceğim tek oyun, Crazy cars III'dür. Eğer harcayacak 2 disketiniz (ve tabii 1 MB'ınız) varsa, 1 dakika bile düşünmeden bu oyunu alabilirsiniz. Söylemeden edemeyeceğim, oyunun müziğini yapan kimse ya müzik yapmasını bilmiyor ya da daha önce hiç müzik dinlememiş. Eğer siz de müzikten hoşlanmazsanız, Iron maiden'ın "Be Quick or be dead" şarkısını dinleyebilirsiniz; böylece oynadığınız oyun, daha da bir anlam kazanmış olur. Ben şu anda bu oyunu oynarken Obituary'den Killing time'ı dinliyorum. Evet, bu aylık satırlarımız buraya kadar, önümüzdeki ay tekrar buluşmak üzere bol yarışlı günler.

TITUS - 2 Disket /1 MByte

GRAFİK	% 70
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 70

SPACE INVADERS

SÜHA BAYRAKTAR

Atari 2600 ilk çıktığında **SPACE INVADERS** en çok oynanan oyunlar arasındaydı. Ekranın en altında uzay geminiz yukarıda saldırgan uzaylılar ve onları yok ettikten sonra yok etmeniz gereken ana düşman gemisi. Böyle basit oyunları Amigada yapmanın anlamı nedir diyeceksiniz. Süper Space Invaders bu oyuna benzemesine rağmen,oynanabilirlik ve kapsam açısından çok daha
mükemmel.

Oyuna klasik olarak uzay geminiz altta, düşman gemileri üst tarafta ve sizde onları yok etmeye çalışarak başlıyorsunuz. Ekranın üstünden geçen uzay gemisini vurursanız size ekstra silah ve kalkan veriyor. - Bu silahlardan bazısı ekranda bulunan tüm gemileri yok etmeye yetiyor ve hatta bir sonraki

gemilerin yarısını bile yok edebiliyor.Düşman gemilerini yok etikten sonra süper space invadersın eskisinden farklı olan bölümleri başlamaktadır. Bu bölümlerin ilkinde uçan daireler meraya saldırarak, meradaki inekleri kaçırmaya çalışıyorlar.Siz burada uçan daireleri ekrana ilk girdikleri anda vurmalısınız. Vuramazsanız ekrana ikinci kez geldiklerinde inekleri kaçırmaya çalışacaklardır. Ancak kaçıracakları inek diğer ineklere göre

telaşlı davrandığı için onun altına gelin ve ineği koruyun, yine de koruyamadıysanız uçan daireyi sağın yada solundan vurarak ineği kurtarmaya çalışın.Ortasından ateş ederseniz ineği vurabilirsiniz. Bu bölümde ne kadar az inek kaçırılırsa o kadar fazla bonus puan alıyorsunuz. Bundan sonraki bölümde ana uzay gemisini yok etmeye çalışıyorsunuz.Uzay gemisini ortadan vurarak yok edebilirsiniz ancak ortadan vurursanız çok zaman geçebilir ve uzay gemisi tarafından vurulabilirsiniz.Bu nedenle yukarıdan geçen uzay

gemisini vurarak ondan aldığınız ekstra silahlarla çok daha kolay

ve hızlı yok edebilirsiniz. Oyunu iki farklı şekilde oynayabilirsiniz. Advanced modda oyunu bitirmek o kadar kolay değil.Normal modda oyunu bitirebilir ve oyunun sonunu görebilirsiniz.Ama zevk almak istiyor ve oyundan hemen bıkmak istemiyorsanız advanced modda oynayın.S.Space Invaders son zamanlarda gelen güzel oyunlardan biri,uzay savaşını seviyorsanız bu oyunu kaçırmayın.

GRAFİK	% 90
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	% 90

Ejderha Kulesi

R/A/Ç ŞATIROGLU

Bütün FRP meraklılarına selam. Herhalde bu yıl FRP'nin altın yılı olacak. Her ay yeni bir oyun piyasaya çıkıyor. Öyle ki, oynamayı bırakın şöyle bir bakmaya bile fırsatımız olmuyor. The Dark Queen of Krynn geldikten sonra şimdi Gateway to Savage Frontier'in de devamı geldi. Yakın zamanda (belki de siz bu yazıyı daha okumadan önce) Buck Rogers serisinden Countdown to Doomsday'in devamı Matrix Cubed adlı oyunun gelmesi bekleniyor. Bu kadar çok FRP türünde oyun yapılmasının sebebi, herhalde artık insanların arcade ve shoot'em up türleriyle vakit öldürmek istememesi olsa gerek.

Bu ay sizlere, The Dark Queen of Krynn'in tanıtımıyla beraber DRAGONLANCE dünyasıyla ilgili bazı bilgiler vereceğim. Ayrıca Gateway to Savage Frontier için bazı ipuçları da bulacaksınız. Büyücülük kursumuz da devam ediyor.

THE DARK QUEEN OF KRYNN

Death Knights of Krynn'den sonra Ansalon'daki maceralarınız bitmedi. Bu yeni oyunda gene karşınızda Takhisis'in şeytani kuvvetleri ve artık alışık olduğunuz Draconianlar var. Ancak bu sefer zavallı Baaz veya kapaklar yerine etrafta çok daha korkunç Auraklar bulunuyor. Oyuna 1.000.000 exp ile başlıyorsunuz. İstediğiniz bir karakteri buna göre yapabilirsiniz. Ancak en mantıklısı Death Knights of Krynn'deki karakterlerinizi aktarmanız. Çünkü karşınıza çıkan yaratıklar gerçekten çok güçlü. Tek bir blue dragon nefesi bile, adamlarınızdan birini öldürebilir. Kısaca eğer yeni karakterlerle oyuna başlayacaksanız, SAVE ve LOAD seçeneklerini oldukça sık kullanacaksınız demektir.

Maceranıza Palanthas'ta başlıyorsunuz. Burada ilk iş Golden General Laurana'yı ziyaret etmelisiniz. Laurana da mı kim? Sabırlı olun, birazdan görürsünüz. General Laurana'dan aldığınız emirle Ansalon'un batısında kalan Caergoth'a gidiyorsunuz. Ancak Caergoth bir dragon saldırısına uğramış ve hemen her yer yanmış yıkılmış. Ufak bir karşılaşmadan sonra (unutmadan, bu ilk karşılaşmada bile bir iki adamınız ölebilir, SAVE etmeyi unutmayın) kıyıda demirli Silver Shark adlı gemiyi buluyorsunuz. Geminin kaptanı Captain Daenor ile Ansalon'un kuzeyine doğru yelken açıyorsunuz. Bir gemi enkazını görünce, Captain Daenor onu incelemek istiyor ve siz de ona katılıyorsunuz. Artık önünüzde Bozaklar, Sivaklar ve Auraklarla dolu bir macera başlıyor.

Peki hiç bu adamlar neyin nesi, buraya nerden gelmişler, bu Krynn de neresi diye düşündüğünüz oldu mu? Tracy Hickman TSR firmasındaki bazı arkadaşlarıyla beraber Advanced Dungeons&Dragons için ejderhalarla ilgili modüller yaratmaya çalışırken, DRAGONLANCE dünyasını yaratmış. Ve ondan sonra da DRAGONLANCE'in modülleri, kitapları, romanları, minyatürleri ve en sonunda bilgisayar oyunları piyasaya çıkmış. Aslında bilgi-

sayar oyunlarına bu dünyanın çok dar bir parçası yansımış durumda. Eğer hikayeyi biraz bilirseniz, aslında bilgisayar oyunlarından çok daha zevk almanız mümkün.

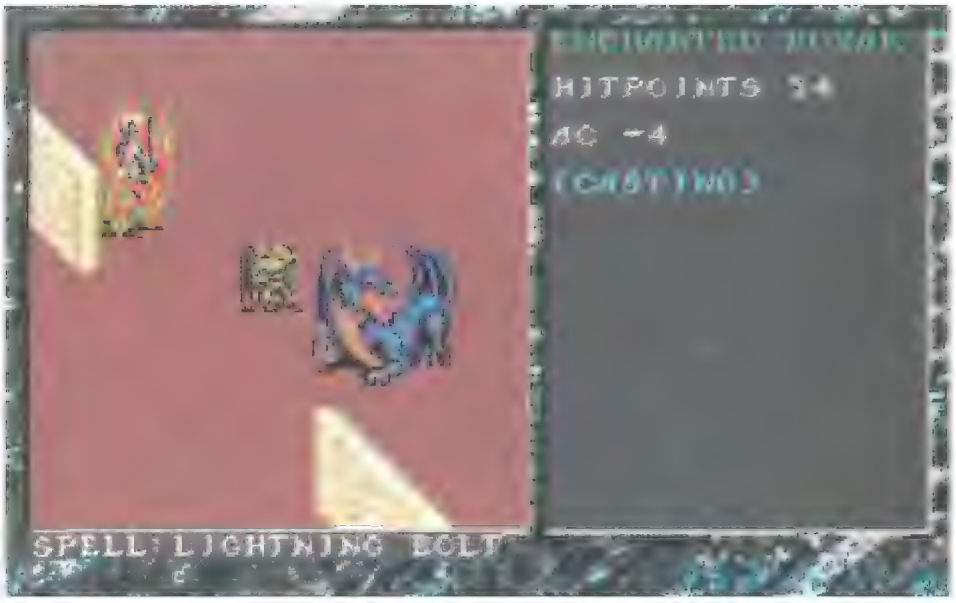
Krynn dünyasında Ansalon adında büyük bir kıta vardır. Bunun batısında, Ergoth adaları ve onların da batısında Sancrist adası bulunur. Ansalon'da bazı önemli yerler vardır. Tüm Krynn'i anlatmaya kalksak, size derginin yanında bir de kitap vermemiz gerekir. Bu yerlerden en önemlisi, High Clerist's Tower'dir. Burayı Death Knights of Krynn'den zaten biliyorsunuz. Hani sizi içine sokmuyorlardı da sadece alt kata inebiliyordunuz. Orada Solamnic Knight olanlar için çok değerli olan Sturm Brightblade'in cesedini kurtarmaya çalışmıştınız. İşte bu High Clersit's Tower aslında 16 katlı

bir kuledir ve içinde türlü hazineler vardır. Ancak kutsal bir yer olduğu için içeri girmek hemen herkese yasaktır. Bir Lord bile olsanız, bu birşeyi değiştirmez. Palanthas şehri buraya yakındır ve burada meşhur tarihçi Astinus bulunur. Binlerce yıldan beri yaşamaktadır ve herhalde Krynn varolduğu sürece Astinus'ta varlığını sürdürecektir.

Krynn'de, Forgotten Realms'de bulunan ırklardan başka Kender ve Tinker Gnomes adlı iki yeni ırk vardır. Ayrıca Elf ırkları sadece Elf, Dark Elf ve Half Elf'ten ibaret değildir. Silvanesti, Qualinesti, Kagonesti ve Dimernesti gibi başka Elf ırkları da Krynn'de bulunur. Ayrıca Dwarflar arasında Hill Dwarves, Mountain Dwarves ve Gully Dwarves bulunur. Krynn'de Halfling ve Half Orclar bulunmaz.

Krynn'in yaratılışından itibaren geçen zamanların ilki, The Age of Dreams adını alır. Bu zamanda Krynn yaratılır, iyi, kötü ve nötral tanrılar aralarında savaşırlar. Sonunda nötral ve iyi tanrılar arlarında müttefik olurlar ve savaş biter. Elfler, Ogreler, Gnomelar, İnsanlar ve Ejderhalar Krynn'de yaşamaya başlar. Diğer ırklar insanları dünyanın uzak köşelerine sürerler.

The Age of Light sırasında Silvanesti Elfleri ve Ejderhaların savaşları sürüp gider. Ejderhalar iki savaşta da yenilirler. Bu arada Dwarflar Thorbardin adını verdikleri müthiş kaleyi yaparlar. Bundan sonra Ergoth'taki insanlar güç kazanmaya başladılar. Elflerin lideri Silvanos'un ölmesiyle The Age of Might başladı.



Bu zamanda Krynn'de çok değişiklikler oldu.Elflerin bir kısmı, ayrılarak Qualinesti Elflerini oluşturdular. Vinas Solamnus adlı bir komutan Knights of Solamnia adlı bir birlik oluşturdu. Solamnic Knights orduları ülkeye barış ve istikrar getirdi. Sonra bu zamanda birçok olaylar yaşandı. Doğuda Istar yükseldi, Ogreler savaşlar çıkardılar. Istar'da rahip sınıfı Kingpriest yönetimi altında çok güçlendi. Sonunda tanrılar bunların yaptıklarına çok öfkelendiler. Istar yokedildi. Ansalon'un bazı bölgeleri sular altında kalırken Tarsis gibi bazı liman şehirleri karanın ortasında kaldı. Bu olaylara Cataclysm adı verilir.

Cataclysm ile beraber The Age of Darkness başladı. Bu sürede tüm rahipler büyülü güçlerini kaybettiler. Takhisis (Queen of Darkness) komutası altındaki kötü ejderhalar, iyi ejderhaların yumurtalarını çaldılar. Bunun üzerine, iyi ejderhalar da savaşta tarafsız kalacaklarına yemin ettiler, böylece savaş bitince yumurtalarına kavuşabileceklerdi. Fakat Takhisis Dragon Highlordlar'ına iyi ejderha yumurtalarından Draconian yapmasını gösterdi. Brass dragon yumurtalarından Baaz, Copperlardan Kapak, Bronzlardan Bozak, Silverlardan Sivaklar yapıldı. Ogre ve Hobgoblinler toplandı. Takhisis Silvanesti'ye saldırdı. Bir sene sonra Ansalon'un geri kalanını işgale başladı.

Bu sırada Sancrist adasında Whitestone Council toplandı ve gümüş bir kol taşıyan Theros Ironfeld Dragonlance adı verilen büyülü silahları yapmaya başladı.

Bildiğiniz gibi Dragonlance kullandığınızda karşınızdaki ejderhaya sizin ve bindiğiniz ejderhanın toplam hit point'i kadar zarar verebilirsiniz.

Mavi Ejderha Ordusu, High Clerists Tower'a saldırınca Solamnic Knightlar ve Paladine's Prophet Elistan, Qualinesti Prensesi Laurana ve ağabeyi Gilthanas, Master Flint Fireforge, Kender Tasslehof Burfoot ve Knight of Solamnia olmaya çalışan Sturm Brightblade, burada çok başarılı bir direniş gösterdiler.Mavi ordu püskürtüldü. Ancak bu savaşta, Sturm Brightblade kahramanca öldü.

Hemen sonra, bu maceracılar düşman ordularının merkezi Sanction'a gittiler. Burada iyi ejderha yumurtalarından Draconian yapıldığını gördüler ve iyi ejderhalara durumu anlattılar. Bunun üzerine iyi ejderhalar da savaşa katıldı. Lord Gunthar Uth Wistan ve Laurana of Qualinost orduları yönettiler.

War Of The Lance adlı savaşı iyi ordular kazandı. Bu savaşta önemli rol oynayan maceracılar ayrıldı. Bundan beş yıl sonra ise, siz ilk kez Champions Of Krynn ile bu dünyayla tanıştınız. Aslında oyunda rastladığınız Caramon, Tasslehof ve Tanis bu kahramanlardı.

İşte size Krynn'in çok kısa bir öyküsü. İleride gerekli görülürse Krynn hakkında başka şeyler de anlatabilirim.

Gelelim, Gateway to Savage Frontier oyununa. Eğer elinizde bu oyunun kitabı yoksa, oyundan birşey anlamanız mümkün değil. Önce Nesme'ye gidip oradaki boş bir dükkanın sonundaki bir gizli kapıyı bulmalısınız.

Daha sonra gizli kapıdan geçip yolun sonunda size resmi gösterilen adamı bulun. Ondan alacağınız mektupla, Silverymoon'a gidin. Aslında bu bir Bane rahibiydi.

Neyse siz Silverymoon'da Mielikki Festivali sırasında kapalı bir Blacksmith dükkanı göreceksiniz. Orada gizli bir tapınak var. Oradaki adamla konuşup güneyden gelen bir büyücüyü bulmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Silveymoon'un kuzeybatıdaki duvarlarında bir gizli kapı bulup oradaki büyücüyü kurtarmalısınız. İşte o zaman bu büyücü Amanitas size görevinizi anlatacak. Vaalgamon ve adamları, dört önemli heykelciğin peşindeler.

Eğer bunları Ascore kentinde doğru yerlere yerleştirebilirlerse, Büyük Çöl Anauroch'ta bir yol açabilecekler ve böylece Zhentil Keep'in bölgesine kolaylıkla ordular gönderip heryeri ele geçirebilecekler. Sizin amacınız, bu heykelleri Vaalgamon' dan önce bulup Aşcore'a gitmek.

İlk heykelcik Luskan'da bir kulede, ikincisi Luskan yakınlarındaki bir adada, üçüncüsü ise Llorkh kentinde. Sonuncusunu bulmak için, Star Mounts'a tırmanmanız gerekiyor.Bu dağları büyük ormanın içersinde bir nehrin dibinde bulabilirsiniz. Nasıl, kolaymış değil mi?

Bu arada, ipucu için büyücünün Secomber'deki evine gidebilirsiniz. Neyse biz artık Zoltan'ın Büyücülük kursuna devam edelim.

Zoltan'ın Büyüler Kitabı Bölüm 3:
3. Düzey Magic User Büyüleri:

Evet, bu benim en sevdiğim düzey. Burada şahane büyüler bulunur. Büyücülerin aşkı Fireball, 3. düzey bir büyü. Dostum Fizban, bu büyü için wonderful spell deyimini kullanır.

Blink: Blink büyüsü sonucu, büyücü her round oynadıktan sonra saldırıya maruz kalamaz çünkü kaybolmuştur.

Dispel Magic: Diyelim ki bir adamınız Hold Person,Charm Person ya da Fear vb. gibi bir büyünün etkisinde.- Dispel Magic yaparak büyüyü bozmayı deneyebilirsiniz.

Fireball: Fireball yavaş bir büyüdür, ama iyidir. Fireball büyüsünü yapın. Hedef gösterirken dikkat edin. CENTER dediğinizde, sadece ekranın köşelerindekiler bu büyüden etkilenmeyecektir. Yani kendi adamlarınızı vurmayın. Zira bu büyüyle büyücünün düzeyi kadar d6'lık zarar verirsiniz.Yani 10. düzey bir büyücü 10 tane altılık zarın toplamı kadar (ortalama 35) zarar verecektir. Ancak hedeflerden bir saving throw yaparsa, bunun yarısı kadar zarar alacaktır.

Haste: Bazen karşınıza bir Beholder çıkabilir. Beholderları büyüyle vuramazsınız. Onları normal saldırılarla yoketmelisiniz. Ama bunu en kısa zamanda yapmalısınız, yoksa Beholder Disintegrate ve Flesh to Stone büyülerini her round yapabilir.

Kısa sürede tüm adamlarınızı kaybedebilirsiniz. İşte böyle durumlarda bir adamınıza HASTE yaparak onun bir turda iki misli hareket etmesini ve iki misli saldırı yapmasını sağlayabilirsiniz. Ancak bunu çok yapmayın. Çünkü her Haste büyüsü, bir insanı bir sene yaşlandırır.

Hold Person: Aynı Cleric büyüsü gibi, bu büyüyle humanoid tipleri paralize edebilirsiniz. Ancak Cleric büyüsünden farklı olarak, 4 kişiye bu büyüyü uygulamak mümkündür.

Invisibility 10' Radius: Görünmezlik büyüsünün tüm gruba etki etmesini istiyorsanız, savaştan önce bu büyüyü kullanmalısınız.

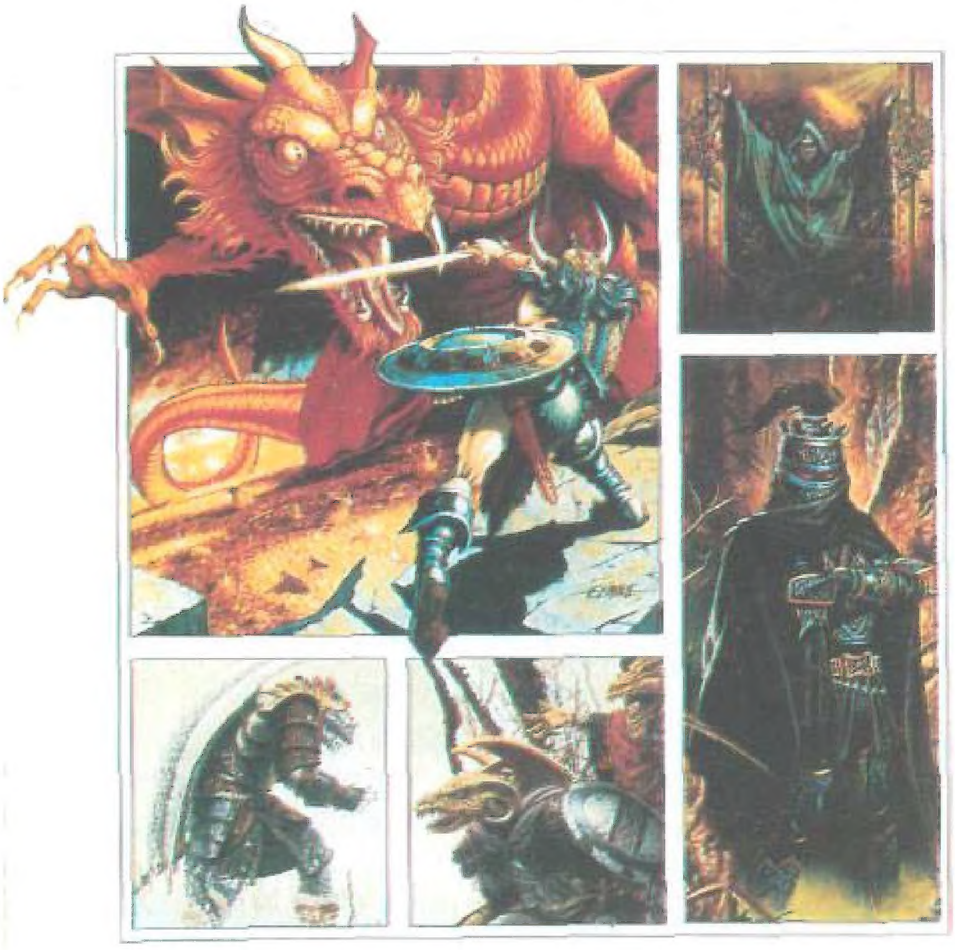
Lightning Bolt: Düz bir hatta ilerleyen ve duvarlardan geldiği gibi dönen bir elektriksel güçtür. Bir hat üzerindeki hedeflere yapılmalıdır Mükemmel sonuçlar için hattın sonundaki hedefin arkasında duvar olması gerekir. Böylece bazı hedefler iki defa vurulacaktır. Bir Lightning Bolt, aynı Fireball gibi büyücünün düzeyi kadar d6'lık zarar verir. Saving throw bunu yarıya indirebilir.

Protection from Evil 10' Radius: Protection from Evil büyüsünün tüm grubu etkilemişi için kullanılır.

Protection from normal missiles: Büyücünün büyülü olmayan oklarla vurulmasını önler.

Slow: Bu büyü Haste'in tersi olarak hedefin hareketlerini ve saldırı sayısını yarıya indirir.

Gelecek ay başka bir macerada buluşalım...



F. Kağan Gürkaynak

Herkese merhabalar. Herşeyden önce bu köşenin en azından bir okuru olduğunu öğrendim ve son derece memnun oldum. Sıcak bir Ağustos günü Kemer Antalya yolunda tesadüfen otostop yaparak arabama binen kişinin, sohbeti sırasında köşemin bir okuru olduğunu öğrendiğim an. inanın hem çok şaşırdım hem de çok sevindim.

Bahane anlatmak bu köşenin değişmez geleneği. Ancak bu ay sözü uzatmayacağım. 80 saatte bir trafik kazasına karıştığımdan dolayı, moralim son derece bozuk. Ama bu ay size bomba gibi bir program buldum. Programın yazarı geçen aylarda sık sık alıntılar yaptığım Amir. R Amir. Bu kişinin Profesyonel Basic kitabındaki belki en görkemli program bu. Ne var ki. gencide tam açıklamalı kısa programlar yayınlamayı uygun gördüğümden, bugüne dek bu programı yayınlamamıştım. Gerçekten uzun ve karışık gibi görünen bu programı yazmanızı teşvik etmek için programın sonuçlarından bir iki resim koymayı uzgun gördüm. Program aslında son derece basit işlevleri olan çeşitli bölümlerden oluşuyor. Açıklama yapabilmek için her bölümün başına işlevini anlatan bir iki REM satırı koydum. Programı yazarken bu satırları ihmal edin. Değişken isimlerini ise Almanca'dan çevirmedim. Hemen programa geçelim.

```
REM İlk olarak bazı LIBRARY fonksiyonları
REM tanımlamamız gerekiyor.

DECLARE FUNCTION AllocRemember& LIBRARY
DECLARE FUNCTION ViewPortAddress& LIBRARY
LIBRARY "dh1:user/bas/bmaps/graphics.library"
LIBRARY "dh1:user/bas/bmaps/intuition.library"

ON ERROR GOTO Fehler

REM burada x ve y değişkenlerinin ilk ve son
REM değerleri yer alıyor.

BcreichDefinieren:
XMin=-3 : XMax=3
YMin=-3 : YMax=3

REM Bu değişken eğikliği belirliyor.

Schraeglage:
MalFakt=15

REM burada ise noktanın pixel cinsinden genişliği
REM yer alıyor.

Groesse:
PxSchritt=200/(XMax-XMin)
PySchritt=75/(YMax-YMin)

REM Dalgalanmaların belli olması için sonuç Zfakt
REM sayısı ile çarpılıyor. Eğer formül çok düz
REM çıkarsa bu sayıyı büyütmeli, çok dalgalı çıkarsa
REM küçültme yoluna gitmelisiniz.

Hoehenmultiplikator:
ZFakt=35

REM daha önce X ve Y koordinatlarının sınırlarını
REM belirlemiştik. Plot-3D gibi bu programda da
REM kareler var. Bu karelerin genişliği burada
REM belirleniyor

Plattengroesse:
SchrittX=.3
SchrittY=.3

REM Bu sayı bir ise kareler dolduruluyor.

PlattenAusfuellen:
Flag%=1

REM Şimdi bir ekran tanımlıyoruz.

Bildschirm:
SCREEN 1.320.256.5.1
WINDOW 2...0.1
ViewPort&=ViewPortAddress&(WINDOW(7))
RastPort&=WLNDOW(8)

OutlineModusEin:
POKERastPort&+27.1
FlagsAdr&=RastPort&+32
Flags=PEEKW(FlaesAdr&)
POKEW FlagsAdr&.fFlags OR 8)

REM İşlemler için doğrudan hafıza ayırıyoruz.

SpeicherReservieren:
RAMTyp&=2+65536&
Remember&=0
RcmcmberKey&=VARPTR(Remember&)
Memory&=AllocRemember&  (RememberKey&.
12000&.RAMTyp&)
IF Memory&=0 THEN FreeRemember& Remember Key&.-1 :END

REM Basic"in yetersiz veya yavaş kaldığı yerlerde
REM Library'ler kullanılıyor. Bu fonksiyonlar için
REM gerekli ön işlemler
```

```
  BenoetigteStrukturen:
POKEL RastPort&+16.Memory& ' Arealnfo
POKEL RastPort&+12,Memory&+100 ' TmpRas
InitArea& Memory&,Memory&+24,10
InitTmpRas&      Memory&+100,Memory&+108.
20480

  REM Renk tablosu oluşturalım.

  FarbenEinlesen:
  PALETTE 0,0,0,0 : PALETTE 1,0,0,0
  PALETTE 18,1,0,0 : PALETTE 19,0,0,.4
  PALETTE 20,0,0,.5
  FOR FarbNr=2 TO 17
  i=i+l/16
  PALETTE FarbNr,i,0,l-i
  NEXT FarbNr

  REM Burada hesaplar başlıyor

  Berechnungen:
  MalFakt=ABS(MalFakt)*SchrittY
  SchraegBreite=MalFakt*( YMax-YMin+1 )/Schritt Y
  XAusdehnung=PxSchritt*SchrittX-SchraegBreite
  YAusdehnung=PySchritt*SchrittY
  XPos=152-XAusdehnung/2
  YPos= 120-YAusdehnung/2

  FunktionDurchrechnen:
  Unten= 10000 : Oben=-10000
  FOR y=YMin TO YMax STEP SchrittY
  FOR x=XMin TO XMax STEP SchrittX
  xl=x : yl=y : GOSUB Funktion
  IF z<Unten THEN Unten=z
  IFz>Oben THEN Oben=z
  NEXTx
  NEXTy
  StepPerColor=(Oben-Unten)/16
  Add%=ABS(Unten)*ZFakt

  REM artık çizim

  Zeichnen:
  FOR y=YMin TO YMax STEP SchrittY
  FOR x=XMin TO XMax STEP SchrittX

  IF INKEY$=CHR$(27) THEN Ende
  Pot=0
  IF x=XMin THEN  u%=YPos+(y+SchrittY)*Py-
Schritt+Add%

  FunktionswerteBerechnen:
  x1=x : y1=y : GOSUB Funktion
  Pot=Pot+z: z1%=z*ZFakt

  xl=x+SchrittX : yl=y : GOSUB Funktion
  Pot=Pot+z: z2%=z*ZFakt

  x1=x+SchrittX : y1=y+SchrittY: GOSUB Funktion
  Pot=Pot+z: z3%=z*ZFakt

  x1=x : y1=y+SchrittY : GOSUB Funkrion
  Pot=Pot+z: z4%=z*ZFakt

  REM Karelerin kenar noktaları bulunur

  EckpunkteBerechnen:
  a%=XPos+x*PxSchritt-xMalus
  b%=YPos+y*PySchritt-z1 %
  c%=XPos+(x+SchrittX)*PxSchritt-xMalus
  d%=YPos+y*PySchritt-z2%
  e%=XPos+(x+SchrittX)*PxSchritt-(xMalus+Mal-
Fakt)
  f%=YPos+(y+SchrittY)*PySchritt-z3%
  g%=XPos+x*PxSchritt-(xMalus+MalFakt)
  h%=YPos+(y+SchrittY)*PySchritt-z4'7f

  FarbeBerechnen:
  Pot=Pot/4 - Unten
  Farbe%=Pot/StepPerColor
  IF Farbe%<0 THEN Farbe%=0
  Farbe2%=Farbe%+3
  IF Farbe2%>l 8 THEN Farbe2%=18

  PlatteZeichnen:
Platte   a%,b%,c%,d%,e%,f%,g%,h%,Farbe%+2,-
Farbe2%
Platte g%,h%,e%,f%,e%,u%,g%,u%, 19,20

  NEXTx

  xMalus=xMalus+MalFakt
  Platte   c%,d%,e%,f%,e%,u%,c%,(d%+z2%+Add-
%), 19,20

  NEXTy

  WHILE INKEY$="": WEND

  REM Artık temizlik

  Ende:
  POKEW FlagsAdr&,0
  FreeRemember& RememberKey&.-l
  LIBRARY CLOSE
  WINDOW CLOSE 2
  SCREEN CLOSE 1
  END

  Fehler:
  WINDOW 2
  RESUME NEXT

  REM Burada kare çizmek için bir alt program var.

SUB Platte (a%,b%,c%,d%,e%,f%,g%,h%,Farbel-
%,Farbe2%) STATIC
SHARED RastPort&,Flag%
POKE RastPort&+27,Farbe2%
SetAPen& RastPort&,Farbel%*Flag%
AreaMove& RastPort&,a%,b%
AreaDraw& RastPort&,c%,d%
AreaDraw& RastPort&,e%,f%
AreaDraw& RastPort&,g%,h%
AreaEnd& RastPoıl&
END SUB

  REM işte mucizevi fonksiyonumuz

  Funktion:
  z=COS(x 1 A2+y 1 A2)/EXP((x lA2+y 1 A2)/4)
  RETURN
```

İşte bu kadar. Aslında bu program oldukça karışık teknikler kullanıyor ve büyük ölçüde sistem komutlarını kullanıyor. Ne var ki, son derece sevimli sonuçlar veriyor. Dediğim gibi REM satırlarını eklemeyin. Gelecek ay, bu ay yazmam gereken HAM ekranları üzerine bir yazı yazacağım ve bu arada sorunlarınıza da değineceğim. İstatistiğe göre 62 saat içinde yeni bir kaza yapmam bekleniyor, görüşmek üzere, hani birşey olmazsa....

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi